すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ASCII MOOK

Vol.1 680yen

ARCADIA

アルカディア

帰ってきたぜ！

究極のアーケードゲーム誌、ついに登場!!

徹底攻略

●今から始めても遅くはない!

餓狼[GAROU] -MARK OF THE WOLVES-

Mr.DRILLER

ストライダー飛竜2

●実践活用で差をつけろ!

ストライカーズ1999

ジョジョの奇妙な冒険 〜未来への遺産〜

●熟成されたテクニックで勝利!

ぐわんげ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

鉄拳 TAG TOURNAMENT

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

●復活の連載群!

読者投稿コーナー／ハイスコア・クローズアップ

オールドゲームミュージアム／アーケーダー

ビデオゲームミュージック／設定資料集、他

3大総力特集

●通信ネットワーク対戦ゲームが席巻する日!

3Dネットワークゲームの可能性

アウトトリガー／スポーン

●対戦格闘ゲーマーが待ち望んだ超最新作!

DEAD OR ALIVE2 徹底攻略

●比類なきサウンドワールドをCheck it!!

ビーマニシリーズ最新情報

Dance Dance Revolution 3rdMIX／pop'n music3

beatmania II DX 2nd style／pop'n stage／STEP CHAMP

ギルティギア2（仮称）／ダービーオーナーズクラブ／クライシスゾーン／グレート魔法大作戦／パワーショベルに乗ろう!!／ジャンボサファリ／パカパカパッション・スペシャル／ステッピング3／他、最新アーケードゲーム30タイトル以上一挙掲載!!!!!!!!!!!

熱い視線をひとり占め!

ションゲーム。世界初なのよ!

ルに乗ろう!!™



ゲームモードは、本格派とコミカル路線の2種類








■黄金の腕をつくる現場王モード

難易度別に「入門編(2ステージ)」「実践編(4ステージ)」「激闘編(4ステージ)」があり、それぞれの卒業試験に合格するとゲームクリア。

■自慢の腕が鳴るバイト王モード

「車をたたきこわせ!」「注文通りにカレーを作れ!」など9種類のミニゲームの他、2人対戦ゲームも選択でき気軽に楽しめます。

TAITO

"掘れぼれ"する腕に、

知ってる? 超話題のパワーショベル運転シミュレー

工事現場の作業を体験できる本物指向のシミュレーション(現場王モード)に加え、コミカルゲーム(バイト王モード)も搭載。誰もが興味をもちながら手に触れることのできなかったパワーショベル運転の夢をかなえます。

パワーショベ

現場ガ〜ルズ

機種紹介



総合建設機械メーカー・コマツの協力を得て、実存する3種類のパワーショベルのデザイン・性能を忠実に再現。

- ●コマツPC-30MR 入門編で主に使用されるミニショベル機
- ●コマツPC-100 実践編で主に使用される中型油圧ショベル機
- ●コマツPC-1100 激闘編で主に使用される大型油圧ショベル機

株式会社タイトー®

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

The Future Is Now
SNK®
SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™

伝説には続きがある。

新たなストーリーと多数の新キャラクターを迎えて、新生“餓狼~MARK OF THE WOLVES~”ネオジオからいよいよ登場!!

★★★

Once there was a city wherein force ruled. The weak quaked in fear, tyrannized by the strong. Myriad fighters converged in this sin-pit called **Southtown**,
seeking power and the chance to prove themselves. But one man, believing in justice and freedom, put an end to the pointless battles and violence.
Calm spread through the city, followed by peace and order.
Yet the hunger to prove one s own might did not perish. Domination through violence.
Those with evil in their souls, began the search for a new place to ply their evil trade. And the evil finally took root in a welcoming site.
The location's name: **Southtown Secondus**.
The wolves have come. They are hungry. How much blood is needed, to sate this evil city?

NEO GEO®

株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00~17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。 ©SNK 1999 NEOGEOはSNKの商標です。

as they co exist

Those who sacrifice all for their ambitions

Those who endanger all for the taste of revenge

Whose actions are just?

Justice is not the issue.

The victorious survive. The vanquished fail.

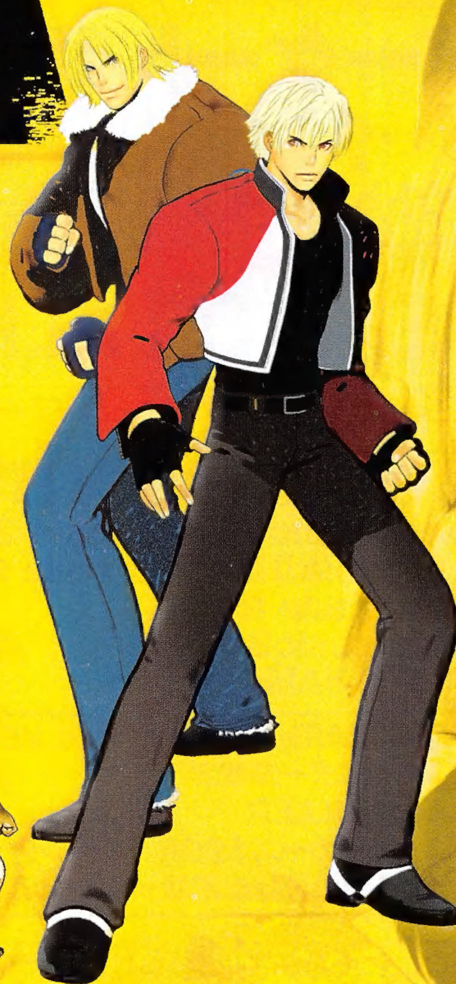
Th... justice.

Ten years later—

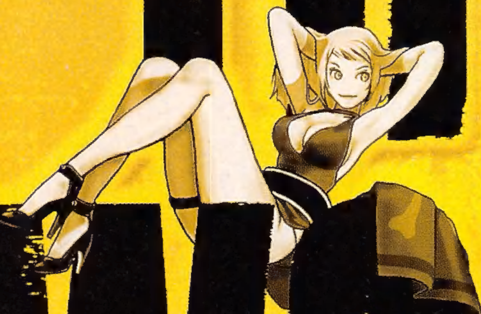
MARK OF THE WOLVES















アルカディア

ARCADIA

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

Vol. 1

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

ASCII MOOK

CONTENTS

3大総力特集

特集：1 ～ネットワークがゲームセンターを席巻する日～

アーケードゲーム リ・インカネーション 7～13

アウトトリガー 14～27 **スポーン In The Demon's Hand** 28～31

特集：2 対戦格闘ゲーマーが待ち望んだ最新作！

DEAD OR ALIVE 2 32～51

特集：3 比類なきサウンドワールドをCheck it!!

Beat Maximum 52～66

Dance Dance Revolution 3rdMIX 54～55

beatmaniaⅡDX 2nd style 56～59

pop'n stage 60～61

pop'n music3 62～63

STEP CHAMP 66

徹底攻略

餓狼 MARK OF THE WOLVES …… 83～93

ストライダー飛竜2 …… 94～95

Mr.DRILLER …… 96～97

ストライカーズ1999 …… 98～103

ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～ …… 104～115

BRAND NEW UPDATES ……67～70
てあたりしだいGameList……71
GAME MATERS News Transmitter ……72～73
1999年アーケードゲーム徹底検証 ……74～78
日本ゲームセンター協会 PRESS ROOM……79
ゲームメーカーのファン道を極める……80～81
ぐわんげ ……116～119
THE KING OF FIGHTERS `99……120～123
鉄拳 TAG TOURNAMENT ……124～127、226～227
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
Fight for the Future ……128～131
ゲーマー用語の基礎知識 ……132～133
OLD GAME MUSEUM……134～136
TWENTY CENTURY ARCADE GAME EXPRESSION
「20世紀 アーケードゲームの表現」……137
ARCADER･NEO/アーケーダー・ネオ ……138～139
ジャンク新聞……140～141
脱・初心者講座　もっとSTEP UP!!……142
Joystick Troopers……143
ハイスコア全国集計……144～157
ゲームセンターマップ……158～160
ゲエセン皮算用 ……161
～電映心象スケッチ～「筐体百景」……163
ぐわんげイラスト ……164～165
格闘通天閣 ～SNK vs. CAPCOM ファンページ～……166～167
彩京刑事……168～169
立体貴族～ なまいきシャルロット～ ……171
脱衣麻雀黙示録……172～173
なぜなにG→A／S→A it's ALIVE G-ヒコロウ……174～175
アルカディア フロンティアーズ ……177～183
ゲーパロ堂 ……184～185
ゲーマー御用達WWWサイトの泳ぎかた ……186～187
ゲームセンターよく見る伝 ……188～189
庄司といづなの げぃむパラのいヤ……190
パンドラキャラット改 ……191
猛者通信……192～193
幻灯電映館……194
無差別範疇十傑集 ……195
Digital Disc Archive……196～197
We Love VGM ……198～199
ARCADIA TODAY……200
設定資料［餓狼 MARK OF THE WOLVES］……201～207
次号予告／今号の募集 ……208～209
ギルティギア2（仮称）……212～213
ダービーオーナーズ倶楽部 馬部……214～216
クライシスゾーン ……217
SEGA/NAOMI新作特集……218～221
ニューゲームコンプリートインフォメーション……222～223
グレート魔法大作戦 ……224
パワーショベルに乗ろう!……225
ジャンボ!サファリ……228～229
ナムコ音ゲーフェスティバル……230～231
ジャレコ音ゲーカーニバル……232～233
おどって!ピカチュウ……234
着メロコレクション ……235
メダルはじめて物語……236～237
プライズワンダーランド ……238
僕のたからもの……239
創刊プレゼント……240～241

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by TONKO 「餓狼 MARK OF THE WOLVES」

©SNK 1999

発行所/株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111（大代表）
☎03-5433-7156（編集部）

©1999 ASCII CORPORATION All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ASCII CORPORATION.
株式会社アスキーの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文章・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

GAME LIST

アイドル雀士スーチーパイⅢ —— 173
アウトトリガー —— 14～27
ウンジャマラミーNOW! —— 231
F355チャレンジ ツイン —— 221
おどって!ピカチュウ —— 234
開運クイズ・幸福の旅人 —— 223
火星チャンネル MARS TV —— 221
餓狼 MARK OF THE WOLVES —— 83～93
救急車 —— 229
ギルティギア2（仮称） —— 212～213
QUEST FOR FAME —— 231
クライシスゾーン —— 217
グレート魔法大作戦 —— 224
ぐわんげ —— 116～119
THE KING OF FIGHTERS '99 —— 120～123
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド —— 220
サンバDEアミーゴ —— 220
ジャンボサファリ —— 228
雀々しましょ2 —— 172
ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～ —— 104～115
ステッピング3 —— 232
STEP CHAMP —— 66
ストライカーズ1999 —— 98～103
ストライダー飛竜2 —— 94～95
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
Fight for the Future —— 128～131
スポーン In The Demon's Hand —— 28～31
セガ テトリス —— 221
ダービーオーナーズクラブ —— 214～216
対戦ホットギミック3 —— 169
ダイナマイトベースボール'99 —— 218
Dance Dance Revolution 3rdMIX —— 54～55
チェンジ エア ブレード —— 222
鉄拳 TAG TOURNAMENT —— 124～127、226～227
DEAD OR ALIVE 2 —— 32～51
バーチャNBA（仮） —— 219
バカバカパッションスペシャル —— 230
パワーショベルに乗ろう! —— 225
パワースマッシュ —— 219
beatmaniaⅡDX 2nd style —— 56～59
pop'n music3 —— 62～63
pop'n stage —— 60～61
麻雀王 —— 223
Mr.DRILLER —— 96～97
ミリオンヒッツ —— 231
ランディングハイジャパン —— 223
ロードランナー ザ ディグファイト —— 168
ロックン3 —— 233
ロックンメガセッション —— 233
1on1 Govermment —— 223

AD LIST

SNK —— 4～5
CAPCOM —— 242～表3
KCEスクール —— 82
彩京 —— 170
サイトロン —— 211
TAITO —— 表2～3
哲信クリエイト —— 162
ナムコ —— 表4

ネットワークがゲームセンターを席巻する日

アーケードゲーム リ・インカネーション

幾千の夢を紡ぎだしたアーケードゲームの、
次なるパンドラの箱が、
今、開け放たれようとしている。

後世、この世紀末間近の1999という年は、
ゲームセンターが新たなステップを踏み出した最初の年として、
永く人々に心に記憶されることだろう。
そう、「アーケードゲーム　リ・インカネーション元年」として。

リ・インカネーション：輪廻と訳されることもある。輪廻とは、人が死んでも次の世代へと魂は受け継がれるという考え方。本来的には、死後の国を象徴するインカへ返るという意味があるらしい。人の魂の連続性に「ネットワーク」を照らし出したネーミングにもなっている、なんてことは言わないが美徳。



アーケードゲームに新たな価値が求められている。アーケードゲームは、ハードウェアの先端性によって、家庭用ゲーム機器に対する優位を保っていくことが難しい状況に追い込まれた。

家庭用ゲーム機器の市場には大企業の大資本が投入され、緻密なマーケティングのもと、未来を先取りするかのようなスーパーマシンが量産効果と戦略的な値付けにより、低価格に提供されるようになったからだ。

そうした世において、これからアーケードゲームはどうなっていくのだろうか。

さて、アーケードゲーム最大の独自性は、その設置場所にある。不特定多数の人間が出入りするゲームセンターという場所にある、ということがアーケードゲームの存在意義のもっとも根幹をなしているのだ。

'90年代を賑わせた対戦格闘ゲームは、まさにその地の利を活かした形で、ゲームセンターで大ブレイクをした。そして、対戦ゲームの底力には絶大なものがあるということを証明したのである。

対戦格闘ゲームは家庭内にも持ち込まれたが、ゲームセンターほど盛り上がらなかった。家庭内では対戦相手は有限だから当然である。対戦格闘ゲームは、ゲームセンターで遊んでこそ本道だ。

課金制度もまた、その重要な独自性の一つだ。プレイヤーとゲームメーカーとは、ゲームセンターでワンコインをかけて真剣勝負をしてきた。つ

アーケードゲームの未来はじまる…。

アーケードゲーム ネットワーク時代の到来

Text/Gray Zone

ゲームセンターにネットワークゲームを持ち込む必然論法!!

STEP1 ネットワークゲームは楽しい

2人でプレイするゲームはおもしろい。多人数が参加するゲームならもっと面白い。それを実証したのが、PCの世界のネットワークゲームだ。かの高名なハイローラー渋谷洋一氏が網膜剥離を起こすほどのめり込み、ゲームミュージックの大家、細江慎治氏が休暇をすべてそれにあて、セガAM3研の小口部長がそれを通じて9歳児とマブダチになる……。ネットワークゲームは、人生をもかえる力を持っている。その魅力は、人とのつながり・関わりというところに源を同じくしている。ネットワークゲームとの出合いを果たした人は、初めてビデオゲームと出会ったときの感動を蘇らせるという。

STEP2 国内の通信インフラに問題

では、家庭でPCでネットワークゲームをすればいいのでは、と思うだろうが、まだ国内では通信速度が遅く、快適に遊べないのだ。大都市の一部地域でこそ、ケーブルテレビのインフラを利用した高速なインターネットアクセスが可能になっているが、ケーブルテレビのサービス地域は非常に狭く、まだ一般的手段とはいい難い。通信先進国アメリカで実用化されているxDSLによる通信スピードは、日本のISDNのゆうに数十倍は速い。この差はゲーム上の有利不利に直結するからたまらない。ゲームセンターのネットワークゲームなら、そうしたストレスとは無縁だ。

STEP3 プレイヤーに面倒がない

インターネットを使ったネットワークゲームには、課金システムとコスト、そしてシステムの難解さに課題が残されている。パソコン、通信機器、通信回線の確保、プロバイダとの契約、セッティングなどのステップを経て、はじめて遊べるようになる。遊べるようになったあとも、有料のゲームなら、指定された決済方法に従ってお金を払うという手続きが必要だ。プリペイドカード式のものでも、購入の面倒がある。これでは、ちょっとやってみたいという人がやすやすと始められるものではない。ゲームセンターのネットワークゲームなら、ワンコイン投入でOKだ。

結論

ネットワークゲームをゲームセンターに持ち込むことで、ゲームセンターに活気を取り戻すことができ、元来のネットゲームプレイヤーの面倒はなくなり、みんなが快適にプレイでき、またプレイヤーの層も厚くしていくことができる。

そもそも、エロゲーが国内におけるPCゲームシーンの中心にあるという事情を鑑みるに、国内において、ネットワークゲームが真に花開くのは、その舞台がゲームセンターに移されてからかもしれない、と考えたりもする。だから、ゲームセンターにネットワークゲームが導入されるのは必然なのだ。

OUT TRIGGERより
CG提供：セガ
©SEGA 1999



まらないゲームなら、ワンコインでプレイヤーは去っていく。この妥協の許されない世界で、アーケードゲームは青光りする日本刀のように、研ぎ澄まされてきた。逆に、価値のあるゲームと認められ、ワンコインの垣根を越えたゲームは、その日のうちにプレイヤーに評価される。こうした土壌が、ゲームセンターを新たなムーブメントの発信地たらしめてきたのだ。

少し前置きが過ぎたが、現在のアーケードゲームが家庭用ゲームと差別化をはかるには、多人数でできるゲームに力点を置くことにこそ本道があるという論旨に異論はないだろう。一人でできるゲームなら、家庭内でプレイすることもできる。かといって、対戦格闘ゲームは、この10年間でプレイヤーの習熟度があがり、新しいゲームが出ても、新しいプレイヤーが入ってきにくい状況にあるというのは否めない事実だ。

だから、必要なのだ。まったく新しい刺激を携えた、新しい多人数ゲームが。

時は1999年9月、まだ暑いさかりのAMショー会場。やおら「それ」を見つけてしまった。「それ」とはセガ「アウトトリガー」とカプコン「スポーン」だ。どちらも3Dのフィールドワークタイプであるということと、ネットワークを利用した多人数参加型であるということがキーワードとなるゲームだ。特に「アウトトリガー」のほうは、PCの世界で猛威を奮った世紀の3Dシューティング「Quake」直系の操作系をも採用しており、時代が動き出しているのだ、ということを痛切に感じさせた。

この2タイトルが、アーケードゲームの向かうべき道を示唆していたのだ。

はっきりいおう、アーケードゲームはネットワークゲーム化に向かって邁進しつつある。

ネットワークゲームの興奮をゲームセンターに持ち込むことで、アーケードゲームは、また一つ大きな歩幅で前進しようとしている。

そして、人類が世紀を一つまたぐのと歩調を合わせ、アーケードゲームの大興奮時代が始まろうとしているのだ!!

OUT TRIGGER／SEGA



▲ついに登場した正統派対戦3Dシューティング。次の世代を担うのはこれだ！

SPAWN／CAPCOM



▼時を同じくしてカプコンから登場する3DSHT。様々なモードが熱い!!

ネットワーク対戦がこれからのアーケードを熱くする!!

ネットワークゲームの楽しさとは？ PCネットワークゲームから見える未来

ネットワークゲームは、ニアリーイコール多人数参加型のゲームなわけだが、この多人数参加型ゲームの楽しさについて少し話そう。

ネットワークゲームは次ページで解説する「ファイナルラップ」の昔からあるから、インターネットとコンピュータの処理速度の助けを借りて新たな面白さを獲得したネットワークゲームのことを、90年代型ネットワークゲームと使い分けさせていただこう。90年代型のゲーム性のキモは、「社会性」「役割演じ」にあるといえる。3千人が参加する究極のネットワークゲーム「ウルティマオンライン」はもちろんのこと、当初はお互いが殺し合うゲーム性から出発した3Dシューティング「Quake」も、チームワーク戦が主体の派生バージョン、TF（Team Fortress）や、CTF（Capture the Flag）に、プレイヤー人気を移していった。特筆すべきは、「Quake」のチームワーク戦主体のゲーム性への転換は、ユーザーの手によって行なわれたということだ。「Quake」は、ユーザーが自由に手を加えられるようになっており、プレイヤーサイドで、TFやCTFのように、チーム戦のためのルールを付加した改造版を作り上げていったという経緯があるのだ。ネットワーク対戦において、チームワークという「社会性」が必然として生まれ、そして、自らその「役割を演じる」ことを望んだのである。

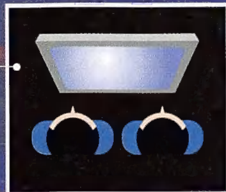
ネットワークの仮想空間に居を移した新しい人類が、狩猟をする生活から、次第に農業を覚えて社会構造を形作っていくのを見る思いだ。

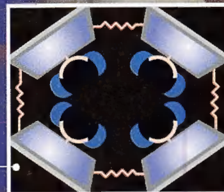
だから、「Quake」型3D多人数ネットワーク型対戦ゲーム「アウトトリガー」「スポーン」のアーケードゲーム界への登場は、いろいろな意味で非常に象徴的なのだ。

ネットワークゲームとは？

これまでの対戦ゲーム

対戦者が同一の画面を見て対戦を行なっている。たいがいの場合、対戦者同士でシェアした画面内が行動範囲の限界だ。





ネットワークゲーム

マシンがネットワークでつながれ、それぞれが個々に占有する画面を持つことができ、おのおのが自由な行動をとることができる。また、インターネットを介すれば端末の設置場所が自由で、世界をまたいだ対戦も可能。世界中からプレイヤーマッチングできるので、いついかなる時間でも、対戦相手に困らない。ゲーム中プレイヤー同士で交わすコミュニケーションも、魅力の一端を担っている。
端末の場所が限定されないので、参加可能人数を多く設定できるのも忘れてはならない要素だ。ネットワークRPGの定番「ウルティマオンライン」は、最大参加人数が1サーバーあたり3千人と、飛び抜けて多い。ネットワークゲームには、ビデオゲームの未来形が詰まっている。

Street Fighter Series/CAPCOM

1987～

デスマッチ
客観視点
2P対戦
2D

対戦格闘の礎となったシリーズ。その流れを受け継ぐヒットゲームは数知れず、現在に至るまでアーケードの主役でありつづけている。その元祖となる「ストリートファイターII」が、対戦というものをアーケードの主流に仕立て上げた立役者であることは間違いない。

FINAL LAP Series/namco

1987～

多人数対戦
一人称視点
ネットワーク
疑似3D

VirtuaFighter Series/SEGA

1990～

デスマッチ
客観視点
2P対戦
3Dポリゴン

ポリゴンを使った３Ｄの概念に初めてとり入れたこのシリーズは、対戦格闘に新しいジャンルを生み、さらに多くの発展をもたらした。中でも高いグラフィック精度と完成度を誇る「バーチャファイター２」は、社会現象までを引き起こす空前の大ヒットを記録した。

Virtua Racing/SEGA

1989

多人数対戦
一人称視点
ネットワーク
3Dポリゴン

対戦型のレースゲームは、アーケードにおけるネットワーク型対戦ゲームの元祖といえる。最大８人までの対戦が可能だった「ファイナルラップ」と「～２」、そして２０周のグランプリモードが熱かった「バーチャレーシング」。ともに、レースゲームを代表する名作である。

VIRTUAL-ON Series/SEGA

1995～

デスマッチ
ネットワーク
一人称視点
2P対戦
3Dポリゴン

ロボットを題材とした新感覚の対戦アクション。１対１の対戦に基板２枚を使用した、いわゆる「ネットワーク対戦」ゲームとして、確固たる地位をものにした。同系統のゲームとしては、「サイバースレッド」（ナムコ）や「ウィングウォー」（セガ）などが挙げられる。

SPIKEOUT/SEGA

1999

協力プレイ
多人数参加
一人称視点
ネットワーク
3Dポリゴン

多人数で協力する形式の新しいネットワークゲームとして、アーケードに登場した「スパイクアウト」。それまでになかった新感覚が幅広い層に支持され、現在も安定した人気をキープしている。協力プレイである点以外は、「アウトトリガー」にもっとも近いゲームといえる。

ネットワークで広がる新しい世代の幕開け

3D多人数ネットワーク型対戦ゲームの、継承者としての正当性

ゲームは進化してネットワークゲームになる

アーケード界にニュージャンルとして降臨した3D多人数ネットワーク型対戦ゲーム。その面白さの源流は、実はアーケードゲームにもあった。そのことは、過去のゲームが証明してくれている。

対戦というものの面白さは、現在でも数多く発売、ヒットしている対戦格闘ゲームに見ることができる。対戦というものを真の意味で浸透させたストリートファイターII、ポリゴンによる立体表現を対戦格闘に取り入れ2作目で社会現象をも引き起こした、バーチャファイターシリーズなどに代表されるこのジャンルは、対戦ゲームの主役として長期に渡り人気を博してきた。実際問題、人間と人間が対戦するわけであるから、それが面白いのはある意味当たり前、といえなくもない。

では、"多人数"、"ネットワーク"という点ではどうだろうか。一見するとまったく実績がないようにも見えるこれらの要素だが、実はこれらも数々のヒットゲームの中に、人気の秘密として隠されているのだ。

古いゲームでいえば、対戦型のレースゲームがそれだ。中でも「ファイナルラップ」と「バーチャレーシング」の2作品は、――確かにそれは仲間内だけであったかもしれないが――多人数で対戦することの面白さが理由となってプレイされていた。これらレースゲームは、ある意味アーケードゲームにおけるネットワーク対戦の元祖といえるのかもしれない。また、近年では多人数という点以外のすべてが合致する「バーチャロン」シリーズや、対戦ではないが、多人数とネットワークをアクションで再現した「スパイクアウト」が、安定した人気をキープしている。

こうして見ると、ここに来てアーケードに登場した3Dネットワーク型対戦ゲームは、アーケードの流れを正当継承するゲームといえるのではないだろうか。　【ちゃっきー】

©CAPCOM ©1987 NAMCO ALL RIGHT RESERVED　©SEGA 1992 1994 1998
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1998/CHARCTER DESIGN:HAJIME KATOKI

3Dシューティングが牽引する『新しい世代』

『Quake』の系譜が見せる可能性の大きさと即効性

[illegible]「アウトトリガー」と「スポーン」。PCの世界には、「アウトトリガー」のような3D多人数ネットワーク型対戦ゲーム以外にも、面白いジャンルのネットワークゲームはある。RPGや、リアルタイムシミュレーション、テーブルゲームだ。こうしたものがありながら、あえて3D多人数ネットワーク型対戦ゲームを推すのは、もちろん「アウトトリガー」と「スポーン」の出現が契機となっているのは間違いない。そして、このジャンル以外のネットワークゲームが、あくまでも従来のゲーム+ネットワークという延長上にあるのに対し、3D多人数ネットワーク型対戦ゲームが、これまでのゲームになかった新しい感覚を持ち合わせているからである。

その新しい感覚とはどんなものなのか。それは、誤解を恐れずにいえば、「バーチャルリアリティ感覚」である。いやいや、今という時代に、これほど陳腐な響きの表現もないとは思う。

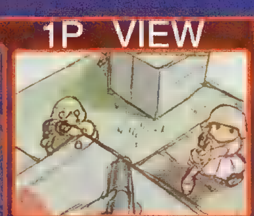
しかし、最新の画像処理能力によって表現された複雑な地形と、空間を共有する多数の参加プレイヤー。そして「アウトトリガー」が採用した新しいインターフェースにより醸し出されるその感覚は、[illegible]方の言葉をひねって表現するよりも、バーチャルリアリティと言い放ったほうがしっくりくる。そして、このジャンルに開かれた可能性は無限大。どんな未来図だって描ける。[illegible]バーチャルリアリティ[illegible]表現されているのだ！

「バーチャルリアリティ感覚」というその根拠[illegible]そのインターフェースにあるところが大きい。詳細については、後述の「アウトトリガー」のページを参照。あるいは実際に[illegible]理解して[illegible]として、3次元の仮想空間で、向きたい方向を向き、進みたい方向に進める人肌感覚のインターフェースは、とにかく自由度が高く、仮想世界への没入度を高めてくれる。プレイしているうちに、その世界の住人になってしまったかのような錯覚に陥ってしまう。

そして、この画期的で自由度の高いインターフェースとシューティングというマッチングは、至極単純ながらも新鮮で、かつ文字通り奥の深いゲーム性を生み出す。誰もがすぐに理解し、人間が業として背負ったあくなき闘争心を、限りなく直接的な形で刺激してくれる。つまり夢中になれるのだ！

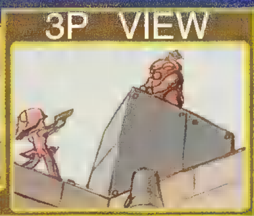
3D多人数ネットワーク型対戦ゲームとは、すなわち、シチュエーションゲームだ！

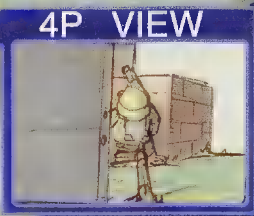
[illegible]ハプニング性がゲーム性に彩りを加える――。3D多人数ネットワーク型対戦ゲームの醍醐味である。[illegible]ゲームは、自分は相手のことだけを、相手は自分のことだけを考えればよかったのだが、多人数対戦[illegible]はいかない。第三の敵の[illegible]「状況の窮」を切り抜けていかなくてはならない。



2P VIEW

[illegible]常に正解[illegible]残[illegible]。





彼は、参加者[illegible]から有利な戦[illegible]しれない。[illegible]なければ――。

虎視[illegible]のプレイスタイル[illegible]ている。彼にとっての最高の瞬間だ。高みから狙われているのを知らぬ彼には――。


[illegible]/本文CG:[illegible]

「Quake」というムーブメント

「Quake」は、1997年/米id SoftwareのPC/AT互換機用3Dシューティングだ。フルポリゴンで立体的に構築されたマップの中を、縦横無尽に駆けめぐることのできる自由度の高いシステムを持つ。[illegible]画エンジンは、他社にライセンスされるほどの[illegible]。マウスを使ったMouse Lookという[illegible]動のシステムも[illegible]だった。高低差のある場所を、移動しながら[illegible]ことを可能としたインターフェースで、後に続いたタイトルは、みな追従せざるを得なかったほどである。さらには、インターネットを介した[illegible]まで可能だったことが、世界中のプレイヤーの魂を奪ったもっとも大きな要因であろう。マップ、システム、ウェポンなどを後から追加できるシステムを採用したこと、ソースコードを公開し、改変版を容認したことなど、[illegible]の要素はほかにもたくさんある。これらが[illegible]して、このジャンルのカリスマたる地位を[illegible]ものにしていった。

©1997 id Software, Inc. All Rights Reserved(http://www.idsoftware.com/)

店舗内ネットワークゲームが抱えた問題点

①多人数が集まってこそ面白みがあるので、プレイヤーの人数が集まらないことにはどうしようもない

②何台も同じマシンを置くことになるので、ゲームセンターの負担が大きい

多人数がネットワークを通して集い、プレイをするのは楽しいことに違いない。しかし、それは集まらないと楽しくないということの裏返しなのだ。また、多人数を遊ばせるマシンは、それなりに規模が大きい。お店にとっては初期投資も大きく、かつ一つのタイトルに多量の設置を行なうことになるので、危険分散の考え方から経営側の理解を得にくい。

ゲームセンターにおけるネットワークゲームの未来予想図

その将来が期待されるネットワークゲームだが、将来的にはいろいろな展開も考えられる。また、これまでの本記事では「店舗内ネットワーク」と、「店舗間ネットワーク／インターネット」を混同してきたが、そこを分けて考えていきたい。まずゲームセンターで推し進めるべきは店舗内ネットワークゲームだが、その先には店舗間ネットワークが待っている。店舗間ネットワークを導入して、真にネットワークゲームは花開くのだ！

さて、先駆けてゲームセンターに登場する『アウトトリガー』や『マ[illegible]ーン』は、店舗内にネットワークを敷設して遊ばせるタイプのネットゲームだ。それに対して、PCの世界のネットゲームは、インターネットを利用しているという違いがある。

インターネットは、汎用性を持たせたことで大規模なネットワークへの発展が可能になったかわりに、通信の確実性が保証されていないという特性があり、現状の店舗内ネットワークゲームで使われるネットワークは、通信の確実性と高い転送速度が保証されているかわりに、余り離れたところと通信ができないという特性がある。どちらがいいとは一概にいえないが、後者でできることは前者にもできるが、前者でできることには後者ではできないことが含まれる、という具合に、インターネットのように、遠隔地との通信ができたほうが、いろいろなことができるとはいえる。たとえば、店舗同士でネットワークがむすばれると、冒頭で述べた問題点に解決の糸口が見つかる。①の問題については、個々の店舗でメンバーが揃わなくても、ネットワークのどこかに参加希望者がいれば、それをかき集めてフルメンバーを揃えることができるし、②の問題についても、ネットワークゲームの端末を1台入れて、あとはネットワークで行なわれるプレイヤーマッチングに任せるというスタイルをとれば、個々の店舗でマシンをフル装備しなくても済むことになる。さきほど入ってきた情報によれば、『アウトトリガー』設置店は大変な盛況で、順番待ちまでできるほどだという。だとすると、ここで問題にしていることはまったくの杞憂に過ぎないのかもしれないが、可能性の話としては面白いではないか。

店舗間ネットワークのさきがけ TECMO販売の『PHOTO PLAY』

ここで取り上げる『PHOTO PLAY』は、オーストリアはウィーンに本社を置くfunworld社による、ネットワーク機能付きのタッチゲームである。タッチゲームとは、タッチスクリーンを採用し、レバーやボタンなどを廃したゲーム機で、アメリカ、ヨーロッパのゲームセンター、ナイトに10万台普及の実績がある。『PHOTO PLAY』の内蔵ゲームはテーブルゲームを中心に20数種類。電話回線を使い、一日一回のホストとの通信でデータをやりとりするのがミソ。インカム情報などの送受信を行なって、人気のないゲームを消去し、新しいゲームに差しかえるなど、オンラインでメンテナンスされるところが新しい。ハイスコアランキングデータもホストとやりとりされ、全国のスコアの集計結果が[illegible]される。『マスター』[illegible]のゲームのスコアは審査され、上位入賞者に車などの豪華賞品が[illegible]のもスゴイ。[illegible]代理店となり、[illegible]はじめるという。リアルタイム通信でないのが惜しいが、[illegible]

http://www.tecmo.co.jp/
http://www.funworld.at

コンビニ並の店舗数!! 驚くなかれ、なんとその数14,000件!!
韓国を席巻した『ネットワークゲームセンター』

Topics

現在の韓国のゲームシーンで話題をさらっている存在、それが『ネットゲーセン（ゲーム房）』だ。店舗数は全国で約1万4千件にもなるという流行りぶりで、これは日本国内における『セブンイレブン』の店舗数に匹敵する。

ネットゲーセンは、インターネットに専用線接続されたPCを時間貸しして、ネットゲームを遊ばせるという形態をとっている。24時間営業で、店内で飲食もできるという部分からは、かつての日本国内のゲームセンターや、現在の『マンガ喫茶』を彷彿とさせる。

料金は、この乱立ぶりの中で、当初の約5千ウォンからダンピングされた結果、現在では1時間1000ウォン（1円が約12ウォン）ほどに落ちついている。集合ビルの一室～ワンフロアを占有、PCを20～100台設置という規模を中心に、最近では建物をまるごとネットゲーセンとして使い、数百台ものPCを設置した大型店まで在る。ただし、個人が零細的に経営しているのが、そのほとんどだ。

韓国のネットゲーセンで遊ばれているのは、主にBLIZZARD ENTERTAINMENT社（http://www.blizzard.com/）のリアルタイムシミュレーションゲーム『Starcraft』。韓国国内だけで『Starcraft』は百万本売れており、実に全世界の販売本数の1/4を占める。韓国で絶大な人気を誇るこのゲームに、現在のネットゲーセンは支えられているともいえる。『Starcraft』人気が衰微したときが韓国ネットゲーセン人気の終焉のとき、とささやく向きもあるという。なんともスゴイ話。『Starcraft』のほかには、Red Storm Entertainment社（http://www.redstorm.com/）の[illegible]

さて、しょっぱなから突っ走り／押しつけ状態の本記事であるが、メーカーの現在の意識としてはどのようなものなのか。アンケートをとって確かめてみた。

ネットワークゲーム メーカーアンケート

12社参加

質問	YES	NO
ネットワーク型多人数対戦ゲームに将来性を感じますか?	100%	
現在進行中、または将来的な計画はありますか?	33%	67%
店舗間ネットワークにメリットを感じますか?	75%	25%
店舗間ネットワークを前提としたゲームの開発計画はありますか?		100%

この結果から見えてくるのは、[illegible]の見識と現状だ。ネットワークゲームのさらなる[illegible]期待!

店舗間ネットワーク/ゲームが導く可能性

①店舗間でプレイヤーマッチングができるので、いつ、いかなる時でも参加者を見つけることができる
②店舗間ネットワークにさえつながっていれば、最小構成のマシンだけでも済む
③ネットワーク上で大会、ランキングなど常にイベントを催し、プレイヤーの気運を向上させられる
④ネットワーク経由でゲームの配信メンテナンスを行なう

店舗間ネットワークのメリットが見えてきただろうか。
セガは、今後分社化し、ネットワーク関連事業に傾注していくということを、去る11月26日に発表した。ゲームセンター運営部門は東西2社に分けられるが、ここでもネットワーク化はテーマとされ、なんとネットワーク型ゲームなどのインフラとするため、ゲームセンター同士を光ファイバーでつなぐ計画だ。2000年中には東京、大阪それぞれ十数店程度の[illegible]を[illegible]するという予定まである。
つまりですね、これまで本記事で可能性の話として提唱してきた店舗間ネットワークを、[illegible]のとしようとしているのだ。

アンケートのコメントから

■ネットワークゲームにどんな将来性を感じますか?
[illegible]や家庭用ゲームにおける[illegible]間口が広い。ゲームセンターへお客様を呼び戻す1要素と考えられる[illegible]
[illegible]

(CAPCOM) [illegible]
[illegible]

■店舗間ネットワークにはどんなメリットがありますか?
自社ロケーション[illegible]
[illegible]

■どんな計画で、いつ稼働させる予定でしょうか?
[illegible]

■ネットワークゲームや店舗間ネットワークに問題があるとすれば、どういうところに感じますか?
[illegible]
[illegible]備投資の問題も軽視できない(SEGA/AM2)[illegible]

この章のおわりに

ゲームセンターが危ないという、その裏側で、ネットゲームの興隆があった。自分自身もネットゲームの魅力を思い知るとともに、自宅の遅いISDNでプレイすることの苦痛を、どうにか脱したいと考えるようになった。そこにゲームセンターでのネットワークゲーム台頭の予兆となる、いくつかのできごととニュータイトル。メーカーをまわれば、先進的なメーカーからは、やはりネットゲームへの期待が漏れ聞こえてくる。それなら、ゲームセンターのネットゲーセン化をはっきりと打ち出してみれば、少しは復帰できるかも。韓国のネットゲーセンの話が象徴的だ。アーケードゲームと、ネットワークの遺伝子が互いに混じり合うとき、次の世代へと何かを残していけるかもしれない。起こせるか、アーケードゲーム リ・インカネーション!

[GrayZone]

ティングゲーム「Rumble Fish」、韓国産のオンラインRPGなどが遊ばれている。
ネットゲーセンが韓国で急激な広がりを見せた背景には、ネットゲームが人気であること、一般家庭ではISDN以上の速度の回線を敷設することが当たり前でないこと、速い回線へのニーズが高いというプレイヤーの事情と、日本と違って専用線を引くのに免許がいらないこと、2Mbレベルの専用線が月10万円で敷設可能であり、コストが日本よりは安いこと、ネットゲーセンを開くのに、特別な事業者登録や免許が不要であること、商売道具としてのPCも格安で揃えられること、PCのネットゲームは上り調子であり、今後にも期待ができることといった、経営者側の事情と合致したという構造がある。
決して日本と状況が似通っているワケでもなく、近頃日本にも韓国式のネットゲーセンができはじめた、と聞けば、「オフラインゲームセンター」もうかうかしていられない。
また国内にはネットゲーマー人口が少ないということが、今までの[illegible]予想を難しくしているが、いずれビデオゲームはネットゲームに塗り替えられていくと予想する[illegible]。我らが[illegible]「オフラインゲームセンター」にエールを送りたい(情報提供・[illegible])。

新時代を告げるビッグウェーブ到来

極限まで練り込まれたゲーム性に迫る



考え抜かれた数多くのマップ群が、[illegible]4人のキャラクターの[illegible]、[illegible]。



メダルシステムは多人数対戦の面白さを増幅させている。[illegible]このゲームを制覇できるか!?



可能性を求めるものではなく、広げていくバランス調整が、[illegible]な対戦を作り上げた。

多人数ネットワーク対戦。これこそがアウトトリガー最大の魅力であることは間違いない。しかしそれ以上に注目したいのは、アーケードという場所で対戦するために調整された、練り込まれたシステムである。例えば、「相手を倒した際にメダルが出る」というアウトトリガーの基礎となるシステムがそうだ。ストレートに考えると初心者救済のようにも感じられる――確かにそれもあるだろうが、さらに深く追求した先には、数々の試行錯誤が繰り返された絶妙のバランスがある。トップを倒したときに現れる金のメダル、そこに生まれる攻防……。そこには、システムが面白さに直結した瞬間を垣間見ることができるはずだ。今、アーケードに吹き荒れる新風。この新しい戦場で"本物"の対戦を感じ取れ!

従来、アーケードの対戦ゲームは一対一の対戦が主流でしたが、「多人数対戦は単に人数が増えただけではなく、まったく違った遊びと面白さを提供できる」というコンセプトに基づいて開発をスタートしました。「NAOMI」という安価で高性能な基板が登場したことも、そのコンセプトを実現する後押しとなったと思います。

時間制の4人対戦、3D空間を自由に動ける操作デバイスなど、新しい可能性に挑んだアウトトリガーは、今後作られる対戦ゲームに生かせる様々な実験とも言えます。そのため、ゲームとしては出来るだけシンプルな内容にしたつもりです。今後、様々な進化を経て、通信対戦ゲームの新ジャンルとして発展してほしいと考えています。

最初は、操作性も含め取っつきにくいかもしれませんが、友達同士で、できれば4人で対戦をしてほしいです。必ず、その楽しさが分かると思います。

セガ　第二ソフト研究開発部
ディレクター　片岡 洋



アウトトリガー

©SEGA 1999

三次元空間を支配せよ！

アウトトリガー操作系

3D空間を掌握するための新形態が誕生！ 特殊なように思える操作形態も、慣れてみれば当たり前に感じるはず。

TEXT：ちゃっきー

武器チェンジボタン

武器を替える際に、何回押すとどの武器になるのかを体に染み込ませておくことが重要だ。

トリガー

各種の武器攻撃を担当。押しっぱなしでも発射し、最速のタイミングで弾が発射される。

アイボール

その名のとおり、視点の移動をつかさどる。具体的な役割は、照準の移動と左右の方向転換だ。最初はゆっくり回し、感覚をつかもう。

スティック

キャラクターの位置を動かす意味での「移動」は、このスティックのみで行なうということを覚えておきたい。



ジャンプボタン

右手の親指で操作。スティックはもちろん、アイボールと組み合わせることもある。

スタート／視点切り替え

ゲーム中では、視点の切り替えに使う。最初以外は触らないもの、と覚えておこう。

ゲームを始める前に……

視点は2種類

2種類ある視点は、スタートボタンで切り替えが可能だ。基本的には気に入ったほうを選択すればOKだが、この2つの違いが戦術にわずかばかりの影響を与えることもある。



リアルビュー

キャラクター視点となるリアルビュー。視界が安定するため、照準の合わせやすさがキャラクターの動きに左右されないのが長所だ。



ビハインドビュー

ビハインドビューは、敵を視認した際に、わずかな左右のズレも見えるため、背後から攻撃された際に判断しやすいという特長もある。

こんな設定もあるぞ

リバースデス切り替え

倒されたときにスタート以外の3ボタン押しっぱなしでアイボールの上下を反転できる。



ノーハンデモード

開始前に参加者全員がスタートを押しっぱなしに。金コインや補正のない真剣モードだ。

自分に合った設定を探そう

ここでは、各種の設定変更方法を紹介する。スムーズに動かすためにも、自分に合う設定を模索しておきたい。

各種の設定

ゲーム開始前の下の画面では、コントロールシステムの設定ができる。これらは、ゲームを快適にプレイするために必要不可欠なもの。まずは初期の設定を選んでみて、そのあとで自分なりの調整を加えていこう。



コントロールシステムを選択

ノーマルコントロール、テクニカルコントロールのどちらかをアイボールで選択。本格的にやり込みたい人は、いきなりテクニカルを選ぶのもアリだ。

ノーマル

照準が広く、その中に敵をとらえて射撃すれば自動的に狙ってくれる。

扱いが難しいが、照準の移動や方向転換が速いテクニカルコントロール。

テクニカル

アイボールの上下を反転

アイボールを下に動かすと照準は上に……というのが通常の設定。スタートボタンを押しながら（リバースの文字に注目）決定すると上下が逆になる。

アイボールの感度を調節

テクニカルコントロールに合わせたもの。スティックの左右でアイボールの感度を調節。操作に慣れると、スピードを速くしたくなるのが世の常。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：操作モードにはノーマル操作とテクニカル操作の2種類があります。ノーマル操作ではアイボールの視点操作を安定させる機能が働くので、まずはこのモードで操作感覚に慣れるといいでしょう。ただしテクニカル操作のほうがより自由で幅の広い操作ができるので、十分操作に慣れたらテクニカル操作のほうが有利に戦えるはずです。

個性豊かな4人のキャラクターたち

キャラクターごとの個性を戦術に活かすことも重要。手榴弾系の武器の性能には、特に注目しておこう。

TEXT：ぴょっきー

ジェイ・アラガキ

国　籍：イギリス
性　別：男性
武　器：サブマシンガン
　　　　手榴弾
　　　　ロケットランチャー
誕生日：1972.4.13
身　長：175cm
体　重：60kg

開発スタッフより

ジェイは移動能力や攻撃能力など、すべてにおいて標準的な性能を有しています。使いやすいサブマシンガン、壁越しに攻撃できる手榴弾、破壊力のロケットランチャーという3つの武器で戦うベーシックキャラです。

扱いやすいスタンダードタイプ

スピードと攻撃力の両面で標準的な能力を持つジェイ、アランの2人は、アウトトリガーの基準となるスタンダードキャラクター。装備する武器も扱いやすいので、初めての人も入り込みやすいはずだ。



移動、攻撃ともに標準的。選択に迷ったら、まずこの2人を使ってみては？

攻撃の軸は言うまでもなくロケットランチャーだが、注目したいのはむしろサブウエポンとなる手榴弾の性能。放物線を描いて飛ぶところまではほかのキャラクターと同じだが、着弾後も一定距離転がってくれるところがポイントだ。このため、やや離れた距離で使っても十分な効果が望めるほか、障害物の向こう側や階段（あるいは坂など）の下にいる相手を攻撃したいときにも使いやすい。そして、直撃時の破壊力も大きな魅力の一つ。手榴弾→ロケットランチャーのコンビネーションを決めれば、一瞬で相手を葬り去ることができる。



手榴弾の性能も魅力。ロケットランチャーへのコンビネーションで瞬殺！

WEAPON

サブマシンガン

連射力、威力ともに標準的な性能だが、連続ヒット時のダメージ効率は十分に高い。相手を狙い続けるのがうまくなれば意外なほど大きな力を発揮する。

手榴弾

着弾後に転がるのは大きな長所だ。しかし転がる方向まで考えて使わないと、意外な場所で自爆する恐れもある。直撃、または一定時間の経過で爆発する。

ロケットランチャー

弾速こそ遅めだが威力は抜群。直撃時はもちろんのこと、爆風のみが当たった場合もそれなりのダメージを与えることができる。発射間隔は標準クラス。

アラン・シエル

開発スタッフより

ジェイと同等の能力を持ったキャラクター、それがアランです。武器に関しても同様で、基本武器のサブマシンガン、直線的な攻撃はロケットランチャー、入り組んだ地形では手榴弾……と、ジェイ同様の戦術が可能です。

国　籍：フランス
性　別：男性
武　器：サブマシンガン
　　　　手榴弾
　　　　ロケットランチャー
誕生日：1871.10.4
身　長：180cm
体　重：71kg

OUTTRIGGER



リナ・ミヤギ

出身：日本
性別：女性
武器：サブマシンガン
モーションセンサー爆弾
50mmライフル
誕生日：1975.4.12
身長：179cm
体重：52kg

WEAPON

サブマシンガン

全キャラクター中随一の連射速度を持ち、装填数も35発と多い（トリガー押しっぱなしで射出する弾数が多い）。1発の威力はジェイ、アランと同じ。

モーションセンサー爆弾

着弾した場所（床や天井、壁など）に張りつく設置タイプで、かつ近接信管機能つき。設置した場所をしっかり把握し、自爆をなくすことが第一の課題だ。

50mmライフル

威力が低いかわりに、発射間隔がほかのキャラクターに比べて若干短い。1対1で撃ち合ったときには、そのわずかな差が大きく感じられることもある。

スピードとバランスの融合



スピードこそがリナの命綱だ。1対1で向き合ったときの撃ち合いに強いぞ

移動スピードの速さに加え、ロケットランチャーの射出間隔も短く設定されているリナ。これらの長所は、パワー不足という短所を補って余りある。

また、設置型＋近接信管機能がついたモーションセンサー爆弾も、リナならではのものだ。その性能を活かした独自の戦術を組み立てよう。

開発スタッフより

リナはパワーこそありませんが機動力に優れているので、攻撃よりも回避などに重点を置きたいプレイヤー向けのキャラクターです。壁や天井に吸着し、動く物体を感知して爆発するモーションセンサー爆弾が特徴です。



タロン・グラント

出身：アメリカ
性別：男性
武器：3連レーザーガン
大型手榴弾
レールガン
誕生日：1969.7.20
身長：185cm
体重：110kg

WEAPON

3連レーザーガン

壁で反射する性質を持つ武器。これをうまく活用すれば、死角にいる敵にダメージを与えることも可能だ。なお、反射により自分がダメージを負うことはない。

大型手榴弾

直撃すると相手の移動速度が一時的に遅くなる。直撃時に爆発しないこと、相手の弾で破壊されにくいことから、近距離でも自爆を恐れずに使えるのが長所だ。

レールガン

破壊力抜群の必殺武器。連射力の低さゆえ近距離戦はやや苦しく感じるが、弾速はもっとも速い。これが、離れた距離からの射撃性能につながっている。

パワーと[illegible]の両立



[illegible]遠距離[illegible]狙い撃ちに[illegible]

タロンの特徴は、レールガンにもっとも反映されている。連射力が劣るかわりに威力が[illegible]、直撃ダメージは[illegible]ものだ。ただ、回転力のなさが影響してか近距離戦はやや苦手な感があるので、[illegible]距離での射撃にも目を[illegible]たい。なお、移動速度はジェイ、アランと同じ。

開発スタッフより

見た目どおりのパワー型キャラクターが、このタロンです。壁に反射する3連レーザーガン、相手の攻撃を粉砕しつつ攻撃できる大型手榴弾、弾速の速いレールガンは、いずれも高い攻撃力を持っています。

一人前になるために……

OUTTRIGGER 戦術概論

アーケード史上初のゲームシステムを持つアウトトリガー。出遅れないように戦術をしっかり学ぼう

TEXT：SHO

とにかく慣れることだ 移動方法を考える

スティックとアイボールの組み合わせによって様々な動きが可能なこのゲームは、とにかく慣れることが大切だ。



今までゲームセンターにはなかったまったく新しい操作系のゲームだけに、どうやったらうまくなれるのか？ どうやったら思いどおりに動かせるのかと、疑問に思う人も多いはず。そんな疑問を少しでも解消するように、スティックとアイボールの個々の役割について考えてみよう。

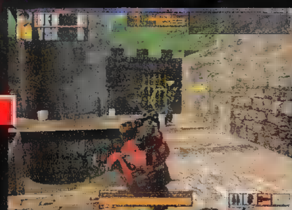
左手で操作するスティック操作では、8方向すべてに移動が可能。しかし、注意してほしいのが、身体の向きは常に前を向いているということ。つまり、スティックを左右どちらかに倒してもサイドステップの形になるだけで、振り向くことはできない。

視点を移動するのに必要なのが右手で操作する「アイボール」だ。アイボールの役割は視点の移動と方向転換。横に動かすと身体の向きが変わり、360度全方向を見渡すことが可能だ。また、方向転換をするので、当然視点の移動も同時に行なっている。

アイボールを縦に動かした場合、視点は上下に動き、デフォルトならボールを上に動かすと視点が下、ボールを下に動かすと視点が上に動くという仕組みだ。

さて、スティックとアイボールの役割が分かったら、今度はこの2つを同時に動かしたときの行動について考えてみてほしい。前進しながら方向転換するにはどうすればいいのか？ そういった実戦的な3つの動作を紹介するので、参考にしてみてほしい。

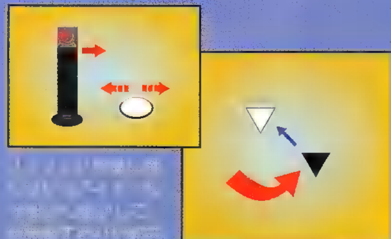




スティックの移動は左右に倒しても、常に前を向いた状態で移動する。

回り込みながら敵を捕捉

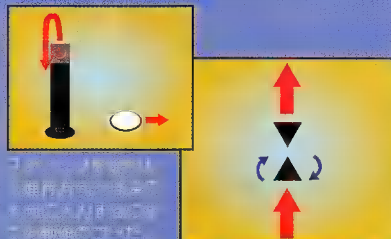
サイドステップしながら敵に照準を合わせ続けると、相手を中心に回り込むという動作が可能になる。敵と1対1になった場合の基本的な動きだが、敵との距離が離れていると、ただ横に動きながら攻撃しているのと変わりはない。よって、遠いときには左右の動きに変化をつけることが大事だ。





180度方向転換

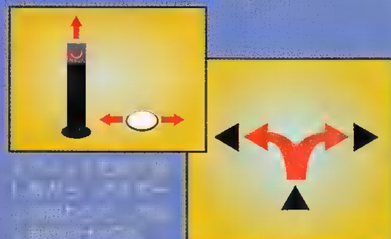
後ろを振り返りたいときなどに使う180度方向転換。特に、進行方向は変えずに180度方向転換するときは、アイボールで振り返った瞬間、スティックを今までの進行方向とは逆に入力しないと、進行方向が変わってしまうので注意してほしい。素早く後ろの敵に対応するときに使いたい。





前進しながら右折・左折

もっとも基本的な動作である右折や左折。曲がり角を前進しながら曲がるときに使う動作だ。操作に慣れてきたら、狭い通路などでは、曲がる直前に曲がりたい方向を向き、サイドステップで曲がり角に進入したい。そうすることによって、曲がった先に敵がいてもすぐに対応できるので実戦的だ。





ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：照準合わせに慣れていない人は、まずは1Pモードで練習をするとよいでしょう。照準の操作で重要なのが、アイボールの回転を自分で止める、ということです。照準を合わせたい方向にアイボールを回転させ、合わせたい位置まで動いたら素早く指で回転を止めるようにしましょう。

まずは当てることから！攻撃方法を考える

肝心な攻撃も当たらなければ意味がない。まずはヒットさせるための方法から、応用まで考えてみよう。

まず最初に言っておきたいことは、動きながら攻撃をするのが基本なのだということ。止まって攻撃してもいいが、多人数対戦ゲームの性質上、自分が誰かを狙っているときはほかの誰かが自分を狙っているという状況が多い。よって、移動と攻撃を同時にこなすことが必要になってくるのだ。

移動と攻撃を同時にこなし、かつ攻撃をヒットさせるには、各武器の性質を知っておく必要がある。そこで、ロケットランチャー（以下ロケラン）、マシンガン、手榴弾の3つの武器の当て方を考えてみよう。



手榴弾系武器

ほかの武器とは違い、手で投げる武器。弾速は遅いが威力は高い。さらに、直撃（タロン以外）の威力はかなりの破壊力を持つのであなどれない武器だ。また、ロケランと弾数を共有しているので無駄に投げまくるとロケランが撃てなくなることに注意しよう。投げる武器なので、遠くに飛ばすときは視点を上向きに、近くに投げるときは視点を下向きにすると、距離の調整ができる。



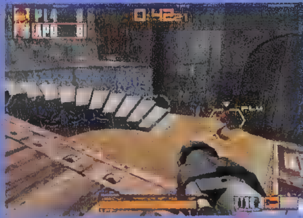
マシンガン系武器

威力こそないが、弾速が非常に速く、弾数も無限（リロード時間がある）なので常に攻撃が継続する武器。ただ、マシンガンを当て続けるには、照準を常に敵に合わせておかなければならないので、動いている相手を撃ち続けるには多少の練習が必要となる。また、マシンガンだけで敵を倒すのは効率が悪いので、初めのうちは無理に使わなくてもいいだろう。



ロケットランチャー系武器

各武器の中で、一番使用頻度の高いロケラン。直撃の威力も高く、着弾後の爆風によってもダメージを与えることができる。弾数に限りがあるが、非常に使いやすい武器なので、初めは武器チェンジは考えず、ロケランだけで戦うのもいいくらいだ。この武器は弾速が若干遅いため、動いている相手には、進行方向の少し先を撃たないと当たらないので覚えておこう。



応用戦術

各武器の性質が分かったら、次は応用編だ。敵を効率よく倒すためにまず知っておきたいのが、各武器の攻撃力と、相手体力の関係についてだ。相手の残り体力は画面上に表示されることはないので、完全に把握することはできないが、相手の体力が満タンの状態であれば、ある程度把握することができるのだ。目安は「ロケラン直撃2発で倒せる」ということ。これを応用すれば、ロケラン直撃1発と、爆風が1回ヒットした相手の体力は、残りわずかということが想像できるはず。この状態でヒットさせにくいロケランで攻撃するよりも、マシンガンに切り替えて攻撃したほうが、効率よく敵を倒せるぞ。

攻撃する上で、もう1つ重要なのが、「ロケランは足元を狙え」ということ。理由は、足元を狙えば、直撃はさせられなくても、地面に着弾した爆風によってダメージを与えることができるからだ。相手との距離によって、照準の微調整をしなければならないので難しいが、ぜひとも練習して、できるようにしたい。



実戦コンビネーション その①

手榴弾→ロケラン





このコンビネーションは、手榴弾の直撃のあとにロケランを当てるという最強、最難のコンビネーションだ。なぜ最強なのかというと、このコンビネーションが決まれば、相手がアーマーを着ていないかぎり必ず倒すことができるし、手榴弾の直撃がヒットした時点で、次のロケランをよけることができない確定連続攻撃だからだ。ただ、手榴弾直撃という難しい第一条件のうえ、手榴弾からのロケランへの武器チェンジ後、[illegible]。非常に難しいのだ。しかし、成功すればこれほど効率のよい攻撃方法はないというほど強力だ。

実戦コンビネーション その②

ロケラン→マシンガン



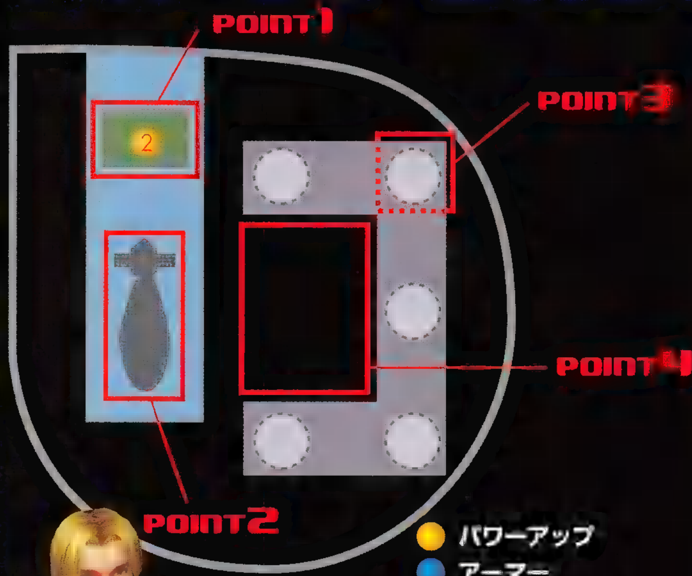


効率よく敵を倒すための、基本的なコンビネーションとして、ロケラン直撃のあとマシンガンでとどめを刺すというコンビネーションがある。非常に使いやすいロケランではあるが、実際に攻撃してみると意外と当たらないものだ。いくら直撃2発で倒せるといっても、2発目の直撃が当たらないうちに逆に倒されてしまっては意味がない。それなら、ロケラン直撃が1発ヒットしたあと、少しでもヒットさせやすいマシンガンに切り替え、とどめを刺したほうが、よっぽど効率がいいのだ。直撃前に爆風が当たっていれば、さらに効率のいい攻撃になる。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：敵を狙うときは、相手の行動を予測することも重要です。ロケットランチャーや手榴弾は着弾までに多少の時間がかかるので、相手の移動先を先読みして攻撃する必要があります。



WHITE BASE



初級ステージ

円の形状が代表的な初級ステージ。マップは狭いが、狭いステージだと常に敵と遭遇することになるので油断できないぞ。

TEXT：GRO

4つの初級ステージの中で、（筆者オススメしたいステージがこのWhite Baseだ。5本の柱とコンテナ1つに、氷からひょっこり頭を出した潜水艦がトレードマークのこのステージは、遭遇率も比較的多く、ただの撃ち合いというレベルでは片づけられない渋いステージと言える。

アイテムに関して少し語ると、すべての初級ステージにはアーマーが出現しないようになっている。よって、パワーアップの重要性が中・上級よりも非常に高い。プレイ中、パワーアップをより多くゲットした人がそのゲームを征すると言っても過言ではないので覚えておくといい。

開発スタッフより

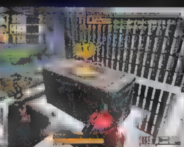
「移動に慣れていないプレイヤーのためのステージ」と言えます。ジャンプ等のテクニカルな移動、素敵のスキルがなくても、楽しく戦えるように設計しました。ただしフィールドが狭く隠れるところも少ないので、慣れたプレイヤー同士の場合は、かなりの乱戦になってしまうはずです。

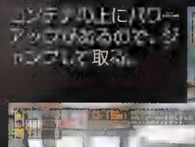


POINT 1 コンテナ

このコンテナの上は、パワーアップが出現する重要なポイント。ただ、コンテナの上に乗るので、敵から狙われやすいのが難点。素早く回収することが大事だ。

コンテナの上にパワーアップがあるので、ジャンプして取る。





少し高い所に登るため、敵からはまる見えの状態となるので注意しよう。

POINT 2 潜水艦

氷から艦橋だけ顔を出した潜水艦。胴体部分には段差があるため、盾として使うこともできるが、爆風をよけにくいのが難点。また、胴体上は歩いて渡ることが可能。

胴体部分はジャンプしなくても、上に登ることができるのだ。





艦橋部分を盾にするときは、背後にできる爆風に注意すること。

POINT 3 5本の柱

外壁にそって立っている5本の柱は、自分の身を隠すのに最適。ただ、柱と外壁の間に入るため、攻撃されたとき爆風に巻き込まれやすいということを覚えておこう。

柱に阻まれるのは常套手段だが、隠れているからといって油断して立ち止まって攻撃しちゃダメ。



POINT 4 中央広場

5本の柱の中心に位置する中央広場は、戦いやすい場所ではあるが、ほかのどの場所からも狙われる恐れがあるので、危険な場所でもある。コインを取るときは命がけだ。

中央広場にコインがあると、その行動はヨコ一出しさせて取るか、取りにくる者を狙撃するかの2択。





開発スタッフより

中央部分で戦うことが多くなります。相手の攻撃の回避手段に数本ある柱を使いがちですが、外壁側に逃げ込まないようにしましょう。これは、背後に壁があるので、ロケットランチャーなどの爆風を受けやすいからです。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Observatoryは円形のステージなので、左右どちらかを見渡せば必ず敵に会うことができます。中央の望遠鏡の間を通して反対側に攻撃をすることもできます。Quiet Stationは中央が開けているため、乱射戦になりがちです。素直に撃ち合わず、列車の上や貨物を利用して多少角度をつけて攻撃するとよいでしょう。

OUTTRIGGER

出現アイテム各種

ライフ回復

LIFE UP



弾薬補給

AMMO



ライフ回復と弾薬補給は回収しても短時間で復活するアイテム。[illegible]は体力回復のほか、体力[illegible]時に取ると最大体力が少し増える効果もある。[illegible]は一つ取ると5発補充され、最大20発までストック可能。

パワーアップ

POWER UP



武器の攻撃力が約2倍に上がる重要なアイテム。さらに、走るスピードが速くなるという効果もある。ただ、特殊武器を持っている状態でパワーアップを取ると、パワーアップが優先され、特殊武器は消える。

ボディーアーマー

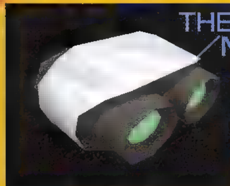
ARMOR



体力ゲージ1本分のシールドが付くといった感じのアーマーはパワーアップと同等の重要アイテムだ。もし、敵にパワーアップを取られたら、アーマーだけは絶対に押さえておきたい。両方取られたら絶望的だ。

透視装置／暗視装置

THERMOGRAPHY/NOCTOVISION

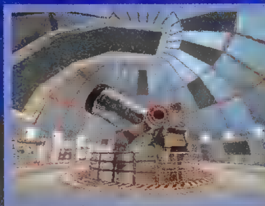


敵の体温を[illegible]でき、[illegible]に敵の動きを見ることができる。ただ、[illegible]。暗視装置は、周囲が明るくなるもので、CPU戦やDark [illegible]で出現する。

円形の[illegible]台

Observatory

初級中の初級ステージ。敵を見つけたら迷わず撃て！



中央に大きな望遠鏡があるため、ドーナツ型に繋がっているのが特徴。中央の望遠鏡以外、障害物と呼べるものはないが、この望遠鏡がこのマップの勝敗を握る。人間の心理的に壁を背にして動きたいため、外周を回る人が多い。しかし、外壁は爆風を容易に作ることが可能なので、狙われると回避しづらいのが現実。その点、内回りで行動すれば外周の敵がよく見えるし、外周を回っている敵にすぐ追いつけるという利点もある。ただ、アイテムは比較的外周に多いので、内周と外周をうまく使い分けることが重要だ。ちなみに望遠鏡にも弾を通せるポイントがある。



[illegible]周の敵を見やすく狙いやすい。

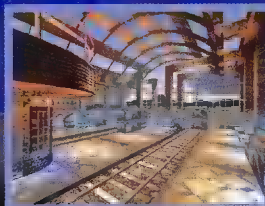


アイテムは比較的外周に多い。[illegible]ーアップも外周にある。

[illegible]

Quiet Station

初級ステージ中、唯一高低差がある障害物をうまく使いこなすのが鍵。



中級ステージのBusy Stationと似ているが、初級のほうが止まっている車両数が少なく、中央が広場になっているのが特徴。中央の車両はないが、サイドにある車両は中級にあるものと同じで、ジャンプすれば登ることができる。片方の車両は、先端からジャンプするか、コンテナを利用してジャンプする二つの方法があるが、もう片方の車両にはコンテナを利用するしか上に登る手段がないので、覚えておこう。このステージはパワーアップ以外にも、サーモグラフィーが出現する。うまく利用してポイントを稼ごう。



左右の車両に登って上から狙えば、爆風も作れて非常に有利になる。



中央広場のパワーアップは、当然狙われやすいので素早く回収だ。

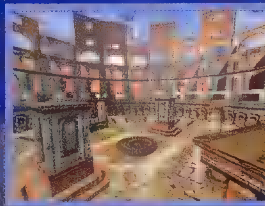


このステージにしかない誘導ミサイル。使ってみる？

まさに[illegible]！

Colosseum

闘技場の名のとおり、激しい戦闘になることは覚悟しておこう。



円形のステージに障害物が多数存在するのがColosseumの特徴。狭いステージなので常に敵と遭遇するうえ、特殊武器が、光子魚雷、火炎放射器、誘導ミサイルの3種。特に誘導ミサイルはこのステージにしか出現しないレアアイテムだ。戦闘状態が激しくなるのがほとんどで、出現してから数秒で取られることも珍しくはない。このステージも円形なので、外周を回っていると爆風が回避しづらいが、ほかの障害物が守ってくれるので、それほど気にすることはない。あと、外周にある鉄格子のあるボードは、弾が通るので、覚えておこう。



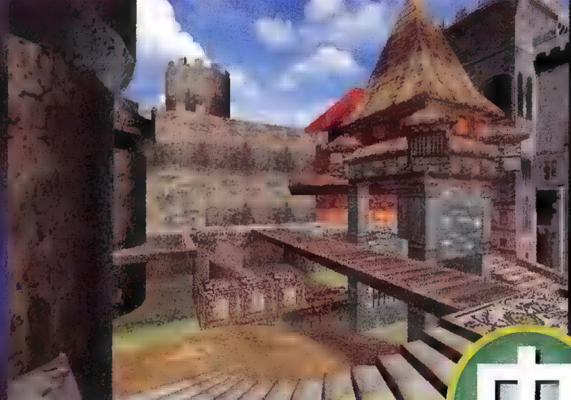
このボードは[illegible]、敵を見[illegible]ち込め！

ボードの奥に隠れているサーモグラフィー。これを取れば敵が丸見え。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Colosseumは、円形という点ではObservatoryと同じですが、中央が開けており、さらに多少の段差があります。この面のポイントは外周に沿って作られた壁をいかにうまく回避手段に使うかです。また、中央に出現するパワーアップアイテムと外周に配置されたアイテム武器をいかにおさえるのかも重要です。

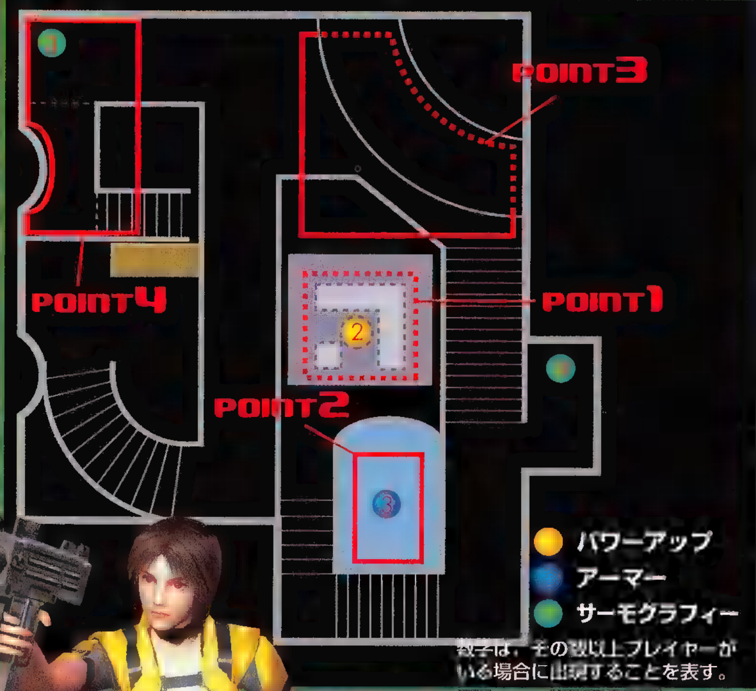
中級ステージ

OLD CASTLE



中級からマップは一気に複雑になる。特にアップダウンやショートカットの利用は高度な戦術が要求される。

TEXT：がっちん



数字は、その数以上プレイヤーがいる場合に出現することを表す。

Old Castleは高低差もあり、ただの撃ち合いだけでなく駆け引きや戦術を考えさせられるステージである。中級ながら完成度が高く、公式ステージの呼び声も高い。

このステージの特徴は全員がお互いの位置を把握しやすいところにある。見つかりにくいような場所は基本的になく、パワーアップアイテムを前面に押し出してアクティブに戦うようにするといい。

また、ジャンプを使ってのショートカットもポイントの1つ。無駄な回り道をなるべく少なくして常に相手を狙っていける立場にいたい。効率のいいルートを通るのも勝利への近道である。

開発スタッフより

ある程度慣れたプレイヤーはこの中級ステージで戦うことをお勧めします。短時間のうちに戦略性のある戦いが可能な練り込まれたステージが多くなっています。特に「Old Castle」は非常にバランスの取れたステージで、今でも開発者の間でもっともプレイされているステージです。

POINT 1 パワーアップ

出現するのは塔の下。低い位置になるので、取りに行くと高い所から多くの手榴弾が投げ込まれる。斜面を降りるか池から来るのが一般的。鉄格子越しにも撃たれる。



POINT 2 アーマー

アーマーが出現するのは泉の中になる。ただし、この場所は水の中だし壁に囲まれているので動きが取りにくい。POINT3からも狙われるので不用意に入らないこと。



アーマーの存在を確認してから泉の中に入るようにすること。

POINT 3 階段上の広場

ここは見晴らしがよく、泉を回り込んで上がってくる相手や橋を渡る相手を瞬時に捕捉できる。さらに下を移動する相手も多いのでチェックすることも覚えておこう。



POINT 4 左上隅

階段と木箱を使うとアップダウンも利用でき戦いやすい。ただし、パワーアップとアーマーからは離れており、丘を駆け上がって来る黄金の戦士を迎え撃つことになる。



開発スタッフより

いろいろな仕掛けが用意されたステージです。このステージでのポイントは、上方向のエリアで戦い、パワーアップアイテムをなるべく取るということです。池の中に隠されたアーマーも押さえると、さらに勝率がアップします。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Asian Ruinは開けた戦いやすいステージです。段差がかなりあるので、少しでも狙い易くするために遺跡の上に登るなど高い位置から攻撃をする事を心がけましょう。Libraryは中央の通路付近が激戦区となります。中央に通る橋が上からも下からも撃てるため、常に上側で戦うようにしましょう。

OUTTRIGGER

出現アイテム各種

誘導ミサイル

GUIDED MISSILE

[illegible]4発ものミサイルがゆっくり[illegible]相手を襲うその感覚は、知らずにこのアイテムを取ったプレイヤーが驚くほど。[illegible]

光子魚雷

PHOTON TORPEDO

フォトントーピドー。鮮やかなピンク色[illegible]で、[illegible]や天井、床などに反射する性質を持っている。狭い[illegible]や階段ではジグザグ[illegible]になるよう撃ち込むといい。[illegible]一定距離で爆発。威力は高めだ。

火炎放射器

FLAME THROWER

[illegible]

スナイパーライフル

SNIPER'S RIFLE

[illegible]

上からも狙ってみろ

Asian Ruin

[illegible]アイテムのパワーアップとアーマーが出現。どちらをGETする？

平坦なフィールドで物足りないと感じてきたプレイヤーにはピッタリなステージ。初級のW[illegible]よりアップダウンが激しくなっている。ほぼ全面を見渡せる壁の上もあり、左右だけでなく上下にも気を配りたい。

[illegible]と真ん中に出現するパワーアップアイテムは橋の上。方向によってはジャンプが必要となるので、ジャンプ中に被弾しないように注意したい。

なお、アーマーはやや高くなっているポイントのくぼんだ所に出現する。見えにくいため残っていることも多いが、速やかにその場を離れないと危険にさらされる。

[illegible]

[illegible]

火炎放射器は強力！

Library

2段構造になっており[illegible]もある。先読みして狙い撃つ戦術が必要だ。

単純な構造でマップは覚えやすいものの、立体的なステージ構成になっている。中央にかかっている橋は、橋げたの隙間からお互いの姿が見えるのはもちろん、武器で攻撃できることも覚えておきたい。

パワーアップアイテムはその橋の真下。激戦区であることは間違いないが、上から以外は相手の姿が見えにくく、[illegible]せるときもある。

そのほかの注目アイテムとしては、光子魚雷と火炎放射器の2つ。特に火炎放射器は威力無比。自分の体力に余裕があれば相手に向かって前進するのみである。なお、ここではアーマーが出現しない。

火炎放射器はここに出現。戦況を一気に塗り替えるほど強力。

パワーアップアイテムを取るときは上からも狙われる。

列車を使って上を渡れ！

Busy Station

列車をジャンプで渡れるようになれば戦術が多彩になる。挑戦してみよう

その名の通り列車で賑わっている駅。数多くの列車が停車しており、プレイヤーの行く手を阻んでいる。このステージのポイントは高い位置にいる相手や列車間をジャンプで移動する相手への対処。または自分がその立場になったときの攻撃である。高い位置からの攻撃は直撃しなくとも地面にロケットが着弾し爆風が起こる。これは有利である。

パワーアップアイテムは真ん中に出現。通路は狭く、角で相手といきなり出くわすこともある。自爆には要注意だ。なお、アーマーが出現するポイントは袋小路になっているので追いつめられると危険。

全体を見渡せるポイントはここの上。サーモもあるぞ。

アーマーは[illegible]で多方向から狙われる。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Busy Stationは見通しが悪いので、通路で戦うと攻撃が回避しづらく自爆が多くなります。列車の上に乗って戦うと、動ける範囲が限定されますが、かなり楽に攻撃をかわしたり、相手を狙えるはずです。また、各所に配置されているサーモアイテムを活用しましょう。

ART MUSEUM



上級ステージ

上級になると複雑だけでなく広さも増す。今まで以上にマップを把握する必要がある。練り込んだ戦略が必要だ。

TEXT：がっちん

Art Museumは多くの部屋を狭い廊下と階段で結ばれている屋内ステージである。基本的に2階構造になっているので広く、索敵能力も問われることになる。そのためにも3カ所に用意されているサーモグラフィーは必須。なお、2人対戦では縮小されたステージが用意されている。

上級ステージと呼ぶにふさわしい複雑な構造。どの部屋がどこと通じているのかを把握することは生き残りへの絶対条件だ。さらに各種のアイテムの出現ポイントも同時に覚えなくてはならない。なお、パワーアップとアーマーの位置は遠い。どちらかに絞るのも戦術の1つである。

開発スタッフより

マップを覚えて、敵を探し出す戦略性を楽しめるように設計されたステージが多くなっています。逆に、慣れていないプレイヤー同士では敵に会うことさえままならないかもしれません。なお、「Art Museum」は参加人数によって広さが変化するようになっています。

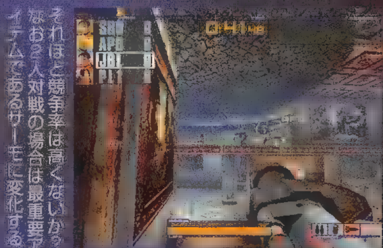
POINT 1 パワーアップ

出現するのはマップ位置の右上。2階構造の上の階に出る。階段からのショートカットと斜めからもジャンプできるので、3方向からのルートで接近することが可能。


階段から上がる場合は左の縁に一度登る必要がある。[illegible]

POINT 2 アーマー

アーマーの出現場所は左の小さな橋（？）の先。律儀に階段から回り込まずに、マップ上方向からジャンプしたほうがいい。ここでもサーモがあるので忘れずにチェック。


それほど競争率は高くないか？ なお2人対戦の場合は最重要アイテムであるサーモに変化する。

POINT 3 右の広場

サーモが出現するポイントその3。ここのポイントは比較的相手に見つかりにくいわりには、遠くまで見渡せるので移動中や交戦中の相手を見つけやすい。


先に確保できることによりアドバンテージとなる。なお2人対戦ではパワーアップに変化。

POINT 4 2階大広間

ポイント3に近い位置にある。小窓はショートカットに利用できるし、どの方向へも行き来できるため激戦区となる。ライフや弾薬補充のため下へ降りてもいい。


常に目を配っておこう。手榴弾だけ投げていく相手もいるので注意。

相手を捕捉しやすい分、自分も見つかりやすい。[illegible]



開発スタッフより

敵を探し出す必要がある複雑なステージです。構造的にも上下が多く、上から狙う方が基本的に有利と言えます。ポイントはパワーアップアイテムとサーモアイテム。パワーアップは、階段横の格子の上に乗って取りに行くテクニックが有効です。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Blast Furnaceでは溶けた鉄の上に落ちると自爆扱いとなります。ステージの形を把握するまでは無理な行動は控えましょう。Water Sanctuaryは高低差が全ステージ中もっとも激しく、ステージに対する知識が要求されます。サーモアイテムを押さえることに集中しましょう。

恐怖心を克服せよ！

Blast Furnace

予想以上のスピーディーな展開が待っている。溶鉄の海はもうひとりの敵か。

上級ステージの登竜門ではあるが、さすがにやさしくない。階層は2つに分かれているし、Lーthar yにあった「弾が突き抜ける橋」もある。アイテムもパワーアップ、アーマーと揃っておりさまざまな要素が盛り込まれている。そして、それよりも問題なのが最下層に広がる溶鉄の海。落ちてしまえばどんな状態であろうともミスとなる。さらに、それは自爆扱いで-2ポイントがイタイ。しかし、怖がっていては話にならない。気にせず動けるようになってからが勝負だ。

パワーアップは下の橋の真ん中にある。必ずしも回り道をして取りに行くばかりでなく、上から歩いて降りる方法も有効。このときジャンプする必要はないことに注意。

アーマーは上の階層にあり、さらに高い位置にある。実に目立つところにあるため激戦区となることは必至。確実にアーマーを取るためにも、このポイントで粘っていきたいが、長い間そこに残っていることも危ない。

特に、両サイドの階段からは相手がひんぱんに上がってくることになる。あらかじめ手榴弾を投げ込んだりしておいて対処するなど、早めの行動が肝心だ。

[illegible]

パワーアップは上から降りて取ろう。ジャンプする必要はない。

アーマー付近は戦いやすいこともあり混戦。誰が生き残るのか？

隅々までマップを把握せよ

Water Sanctuary

とにかく動き回りフィールドの構成を頭にたたき込もう。かなりの広さを誇るぞ。

その名のとおり、水の聖域と呼ぶにふさわしい神秘的なステージ。大まかに分けると3階層で構成されており、アウトトリガー最大の規模を誇る。

このステージでは、とにかく相手に会えないため戦闘回数が少なくなってしまうことがある。効率が悪いと言わず、索敵能力を上げる努力をしよう。別な言い方をすれば、相手が出没しそうなポイントに向けて動くようにすればいい。

このステージのパワーアップはジャンプを駆使して取る。それよりもアーマーを重視してみよう。理由は相手と遭遇しにくいからだ。水の中と地上の階段下の2ヶ所にある。

一番高い位置へは3方向からアプローチできる。周りに気を配ろう。

パワーアップは意外な場所に。もちろん取れるようになりたい。

スナイパーモードに挑戦

Dark Castleの隠しアイテムとも言うべきか、Old Castleの攻略で「ポイント3」と記した「階段の上」のさらに上にはスナイパーライフルが置いてあるのだ。これはBlast Furnace、Water Sanctuaryで手にすることができるが、この階層のDark Castleこそ、真価を発揮しやすいステージだ。

まず、その場所へ行くには容易ではなく、激戦の最中をかいくぐるのはなかなか難しい。初めは友人同士で対戦し、練習してみてもいいだろう。ここでは写真のようにロケットジャンプをする必要がある。ただし、あまり壁に寄りすぎるとできないので注意しよう。上には気が利いたことにスコープが用意されており、暗闇の中でも相手を確認できるのがうれしい。使い方は、「暗視アイテム装置」を参照のこと。

暗闇の戦闘

Dark Castle

相手とは接近しないと見えないのが基本。息を殺して悟られぬよう攻撃せよ。

中級のOld Castleの明かりが暗くなったステージ。視界は想像以上に悪く初プレイは困惑すること確実だ。Old Castleをやり込んでからのプレイを推奨したい。

ただ、ノリは同じでスナイパーライフルが高い階層に出る以外は、重要アイテムの出現場所はまったく同じ。サーモグラフィーが暗視装置に変わるくらいだ。この暗視装置は、サーモ以上に状況を変えるアイテム。積極的に取っておきたい。

あとは相手が発砲した小さな光も見逃さないようにしたい。立ち止まってでもいいから雰囲気をつかむのも重要。

相手から見えないのであればすぐに撃たないのも手。確実性を上げよう。

暗視装置のアドバンテージは計り知れない。必ず取るように。

[illegible]

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：Dark Castleの構造はOld Castleと同じです。ただし、暗闇で視界がかなり狭くなっているので、暗視装置アイテムを抑えることが重要です。暗視装置アイテムの場所を覚え、できるだけ取るようにしましょう。

移動も重要な要素だ！

移動戦術

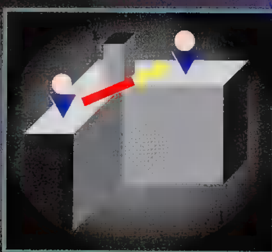
単なる移動にも、戦術的な動き方がある。
移動戦術を知らなければ、
勝敗にかなりの差が出るぞ！

[illegible]るにはマップ構成を覚えるしかないが、それ以外にも移動戦術として知っておきたいことがある。それがマップのショートカットだ。これは、一見通れないようなところを歩いて渡ったり、ジャンプで渡ることによって、有利に移動しようというもの。例えば階段を駆け上がるとき、普通に階段を昇ってもいいが、途中でジャンプして別の場所に行けたりするところ。これによって、どういった利点があるのかというと、自分が敵を狙う立場になって考えてほしい。階段を昇ろうとしている敵を見つけたら、昇った先の場所を狙うのが普通だ。しかし、階段を昇りきらずに、別の場所へジャンプされたら、対応が遅れ、反撃されるといったことにもなりかねないのだ。

ジャンプする以外にも、道がなくて角になっているところや、少し隙間があいている通路も歩いて渡れるところがいくつも存在する。そういった場所を覚え、行動範囲を広げることによって、有利になることを忘れないでほしい。


[illegible]ば時間の短縮に[illegible]


あまり高い場所か[illegible]




道[illegible]感じになる。

ロケランジャンプ

ロケットランチャーの爆風を利用して、通常より高いジャンプをすることをロケランジャンプという。やり方は、ジャンプ中に床に向かって、トリガーとジャンプボタンを同時押しすればいい。成功すれば「キンッ」という音とともに、すごい勢いで吹っ飛んでいく。ただ、タイミングよく爆風の範囲外で同時押しができないと自分で爆風のダメージを負うことになるし、高く飛べるからといっても、場所を考えて使わないと、さほど利点はない。高いところに昇ろうとしたときでも、別のプレイヤーに派手な音が聞こえるため一発で狙われてしまう。無理に使わないほうがいいかもしれない……。


派手に飛んでいくロケランジャンプ。どう使うかは、君の工夫しだいだ。

ダメージ表示

敵のダメージを知ることはできないが、自分の弾が直撃したかどうかは、敵のマーカー上の文字表示で知ることができる。ロケランを撃ったときなどは特に重要で、直撃か爆風かダメージ表示でわかるのだ。このダメージ表示で、敵の残り体力を把握できれば、効率よく敵を倒す事ができるので、表示を意識して見るように心掛けよう。



直撃すれば、文字で表示されるようになっているぞ。

表示される文字	意味（体力MAXを200%とした場合の概算数値。編集部調べ）
Ow!!	ダメージ50%未満
Yikes!!	ダメージ50%以上100%未満
Darn!!	ダメージ100%以上150%未満
Oof!!	ダメージ150%以上
Argh!!	やられたとき

挑発ポーズ

武器チェンジボタンを押しっぱなしにすることによって、3つの挑発ポーズをすることができる。敵を倒すと相手に自分が表示されるので、そのときに使えば、効果バツグン。ただ、使いすぎは禁物。そのあと、絶対狙われるしね……。


倒されたあげくに挑発されたら、もうその敵しか狙わなくなるよね……。

2人用はひと味違う！

2人対戦時のアウトリガー

最大4人まで対戦が可能なアウトリガーだが、
2人なら2人ならではの利点があるぞ。

4人対戦が基本のこのゲームだが、ゲームセンターによっては2台しかない所もあるだろう。しかし、2人用ならではの利点もある。それは、1対1での戦い方が格段に上達するということ。1対1で勝つということは非常に重要なことなのだが、4人対戦時では、乱戦が多くなるため、漁夫の利を狙うといったことが多くなる。そうなると、どうしても敵を倒すテクニックの上達が遅れてしまうのだ。1対1がうまくなれば、4人対戦時でも個々に敵を倒すテクニックが上達しているため、必然と1位になることができるのだ。上達したいならば、2台の所でもガンガンプレイすることをオススメしたい。


タイマン勝負はテクニック[illegible]道！どんどんプレイして腕を上げろ！

アイテムが変わる

2人対戦時には4人でプレイするときに比べて、アイテムの場所や種類が違うので、2人用のアイテムの場所を把握することが大事になってくる。また、アーマーは絶対に出てこないということも覚えておこう。


Busy Stationでは、通常アーマーが出現する場所にパワーアップが出る。

マップが変わる

上級ステージのArt Museumでは、2人対戦専用のステージとなり、中央のシャンデリア広場がそっくりそのままなくなった状態でプレイすることになる。当然アイテム配置も変わるぞ。


マップの広さが、半分ぐらいに変化する。広すぎても会えないしね〜。

ゲー事典 **開発スタッフはみだしメッセージ**：移動中にジャンプボタンを押せば、その方向にジャンプできます。特に対戦時は、ジャンプを活用して、壁を越えたり、柱に乗ったりするなどの相手に読まれにくい動きを心がけてみましょう。

OUTTRIGGER

アウトトリガーと一体化せよ

CPUに学ぶアウトトリガー基礎

目的意識を持った
CPU戦をくぐり抜ければ、
そこに対戦の扉がある

TEXT：MVP

CPU戦基礎講座

CPU戦ではコースが4つあり、各コースは6つのステージで構成される。ステージの最初に出るコメントを見逃さないように。

また、重要なのがタイムアップアイテムの存在。対戦モードでは敵を倒すとメダルが出るが、CPU戦ではメダルではなくてタイムアップアイテムが出るのだ。制限時間内に目標を達成しなければいけないので、このタイムアップは対戦時のメダルに匹敵するアイテムとなる。したがって敵を倒したら必ず取るクセをつけていこう。



タイムアップアイテムは対戦時のメダルに匹敵するほどの価値だ!

YOUR RANK

次はCPU戦の得点について説明しよう。敵を倒したり、アイテムを拾うと点数が入る。また、ステージ終了時にクリアボーナス、タイムボーナス、サバイバルボーナスが入るぞ。ダメージを受けないように、素早くクリアするのを目指せば、一気にポイントが上がっていくだろう。

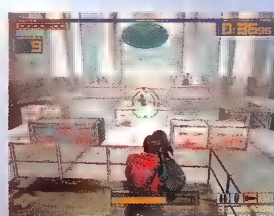
さらに、敵を連続で倒せばコンボボーナスが入るので、より高得点が狙えるのだ。そして、最終的には君のランクがE〜Sの6段階でコースクリア時に表示されるぞ。目指せ「S」!!



高ランクを狙うのは結構難しく、非常にやりがいがあるぞ。

練習 Lv.0 PREPARATORY

練習コースではアウトトリガーに慣れてもらうための要素が詰め込まれている。アイボールの操作感覚や敵にサイトを合わせる練習、スティックとアイボールを組み合わせた自分の移動などが練習できる。また、対戦に向けてマップを把握するのもいいだろう。


サイトを合わせるときでも「素早く」と意識したい。


横に動く敵は、移動方向の少し先を撃つクセをつけよう。

POINT

- 素早く敵にサイトを合わせることを心がけよう。
- 方向転換やジャンプをスムーズにできるようにしよう。
- 動きながらサイトを合わせる練習をしよう。

初級 Lv.1 NOVICE

初級コースでは対戦で選択できるマップで構成されているのでマップを把握する練習にもってこい。もちろん敵も動きがだんだん良くなっていくのでより正確な狙いが必要になってくるぞ。各種アイテムの効果、拾うクセを身に付けることができるだろう。


アイテムの中でも特にパワーアップは逃さずに拾おう。


段差のある地形でのサイト合わせや、足元狙いを身につけたい。

POINT

- 移動しながらアイテムを拾うクセを付けよう。
- 爆風を生かすために敵の足元を狙う練習をしよう。
- 上下の地形にいる敵を素早く狙えるようにしよう。

中級 Lv.2 INTERMEDIATE

敵も動きが活発になり頻繁に攻撃してくるようになる。また、近接攻撃で殴りを仕掛けてきたり、味方(白いマーカー)を倒してはいけないチーム戦があったりと、変化に富んだステージ構成となっている。ここまでくると、敵の攻撃を避けつつ、動きを先読みして狙いをつける、対戦さながらの感覚を十分に養っていけるし、それが要求されるぞ(特に最終訓練)。そして、アイテムの出現位置とその出現間隔を把握し、戦闘中に意識していくのも重要課題だ。特にパワーアップやサーモグラフィーは確実に取れるようにしたいところ。


手榴弾→ロケットランチャーのコンビネーションを覚えよう。

POINT

- 敵の移動先を読んで攻撃するようにしよう。
- 武器チェンジをして手榴弾も使うようにし、手榴弾→ロケットランチャーのコンビネーションを駆使しよう。

上級 Lv.3 ADVANCED

ここまでくればもう敵の動きは対戦さながら。的確に攻撃してくるし回避行動もうまいのだ。耐久力も高く時間設定もシビアなので、まさに上級といった感じである。当然こちらの総合力がないとクリアできないので気合いを入れよう。手榴弾を当ててロケットランチャーで仕留める瞬殺コンボを意識して敵を倒していこう。ちなみに、狭い地形や近寄ってくる敵にロケットランチャーを撃つことで発生する「爆風で自爆」には注意。

また、最終訓練には正体不明の戦闘機械が出現する。圧倒的攻撃力の前に君は能力を発揮できるか!?



結構ありがちな「自爆」。近距離では特に注意したい。

POINT

- 囲まれないように周囲を索敵する動き&攻撃をしよう。
- 手榴弾を生かすために高い地形を陣取るようにしよう。
- ジャンプを駆使して上下の動きで回避行動を強化しよう。

ゲー事典 **アウトトリガーCPUについて**：クリアランクが低くて納得できない人に朗報。実は上級に行くにしたがってクリアしたときのランクが高いようだ。1コインでクリアするのは結構[redacted]しいが、練習や初級でランクを上げようと努力するより、上級のクリアを目指すほうが手っ取り早いのだ。なかなか「S」を見れない人は上級でプレイしてみるといいだろう。

狂気と硝煙の世界が開かれる



接近戦でマシンガンがヒット……だが、連射はそ……くないので武器……えないと劣勢に……チェー……



SPAWN スポーン

スポーンはマシンガン、手榴弾、といった飛び道具系の武器がメイン。しかし接近戦では自慢のチェーンによる攻撃で敵を蹴散らすのだ。

「スポーン」とは1992年、トッド・マクファーレンが世に生み出したダークヒーロー物のアメリカンコミックである。独自のスタイルは全米でNo.1。日本でも熱烈なファンが多い。120ヶ国で1億2500万部を越える売り上げを記録し、フィギュアも3000万体を売り切っているモンスターコミックなのだ。その「スポーン」とカプコン、そしてNAOMIが三位一体になったネットワーク型3Dシューティング、それが「スポーン」なのである！

SPAWN®
In The Demon's Hand

※画面写真は全て開発中のものです

Spawn, the logo, symbol, characters and all related characters and all related indicia are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc.
©1999 by Todd McFarlane Productions,Inc.All rights reserved
©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED

まもなく登場!!
カプコン発 ネットワーク型3Dシューティング



これが泣く子も黙るショットガン。近距離で全弾ヒット時の超絶ダメージはサム当人もびっくりだ。やるな！ おやじ。



SAM サム

体から想像できる(?)とおりサムはパワー型のキャラ。押し寄せる敵を豊富な銃器であしらうのが得意だ。設置型のダイナマイトも面白い武器だね。

TIFFANY ティファニー

2本の剣を自在に操る、接近戦のエキスパート、ティファニー。空中ダッシュが可能なので、高速移動からの接近戦を挑め！



標的に近づくスピードは、まさに神速。接近戦のコンビネーションは強力だ。



炎の化身ブリムストーンは、炎を変化させて武器にするのだ。変身能力も持っており、スクは大きいが手がつけられないぞ。



ブリムストーンの攻撃から逃れるのは至難の業だろう。槍、剣によって攻撃方法が異なるぞ。ナパームも使い方次第だ。

BRIMSTONE ブリムストーン

ゲー事典 「スポーン」の映像……全世界で１億２千万部もの売り上げを記録したモンスターコミック「スポーン」だが、映像分野でも多くの話題を呼んでいる。９７年８月には映画が公開され、そのＳＦＸはＩＬＭ社が担当した。驚異的なＣＧによって、「スポーン」独特の世界を表現し、大きな話題となった。２０００年には映画版「ＳＰＡＷＮ２」が公開される。要チェックだ。

ついに3D世界で生を得た、ダークで美しきキャラクターたちを、まずは紹介していこう。

このゲームに登場するキャラは、その使用武器によって大きく「銃タイプ」「剣タイプ」にわけることができる。もちろん各個人の武器は「素手」を除けば3種類存在するので、銃と剣両方選択できるキャラもいる。しかしメインは一つ。キャラの個性がにじみ出た武器、というよりはスタンダードに使っていける武器がこの2つに大別されるのだ。アイコンを参考にキャラの特性を見てみよう。

銃 これはキャラのメイン武器が銃やそれに類似した飛び道具であることを表す

剣 これはキャラのメイン武器が剣や槍などといった近接攻撃武器であることを表す

COGLIOSTRO
カリオストロ

怪しい魔術師カリオストロ。火、[illegible]、気の術を操るこの人はずるがしこく生きたい人にピッ[illegible]誘導する気弾がその人の[illegible]てくれる。

誘導弾とピンポイント[illegible]、そして[illegible]のカーテンで敵の[illegible]を阻む。[illegible]つりはピンチになったときの体力回復術。さすがは魔術師だ。

広い攻撃範囲を持つ、ランス。羽を使ってホバリング[illegible]できるので、頭上から[illegible]、危険回避などが考えられ[illegible]



GRACE
グレース

天使の姿をしたグレースのメイン武器は、ランス（矛槍）。2種類の槍は攻撃範囲が異なるので、使い分けが重要だ。

DARK HEROES COMMING UP SOON!



CROWN
クラウン

コミカルな動きとは裏腹に[illegible]えげつない攻撃方法を持つクラウン。チェーンソーやミサイル・ランチャーを使い、変身能力まで持っているのだ。

人を馬鹿にしているようなクラウンだが、真の力は計り知れない。一撃で特大ダメージを与えるミサイル・ランチャーは、脅威となるだろう。



2丁拳銃がジェシカの切り札。小気味よい連続発射は、いかなる敵もジェシカに指を触れることさえままならないだろう。発見イコール死というわけだ。

JESSICA・P
ジェシカ

かわい[illegible]に似合わず[illegible]銃器を荒々しく扱うジェ[illegible]から抜いた2丁拳銃の連続射撃は[illegible]の注目の的となるに違いない。



REDEEMER
リディーマー

腕を剣、[illegible]、銃と変化させて闘うリディーマー。銃は使うと体力を消耗していくので、注意が必要だ。



リディーマーは体の一部を変化させ闘うキャラクターだ。基本は接近戦だが、銃に変化させることもできるので、万能型とも言える。

TWITCH
トゥイッチ



ひょろ長い学者風のトゥイッチはライフルによるヒット&アウェイが得意。リロードを気にしなくてもいいのでじっくり型の君にオススメのキャラだ。

この写真ではハンドガンを使用しているが、メイン[illegible]の隣りにあるライフル。敵をじっくり料理するのが得意らしい。

ゲー事典 **カリオストロの3種の魔術**……このうちひとつは自分の周囲に一定時間炎をまとうものなのだが、これをまとっていると、接近攻撃しかないキャラは非常に倒すのが困難になってしまう。対接近専用最強のカリオストロ!? はたしてこいつを崩す手段はこの世に存在するのだろうか……。

BASIC OPERATION 基本操作

基本的な操作方法を説明しよう。

まずは攻撃ボタンから。攻撃ボタンは選択されている武器で攻撃する。武器の中には押しっぱなしで連射できるものや、連続で押すことによってコンビネーション攻撃を行なうものもある。ジャンプボタンは、ジャンプをすることができる。高低差が激しいので、ジャンプを使って有利なポジションを確保するのも重要だ。

各キャラクターは2～3種類の武器を持っており、コレを使い分けるのが武器チェンジボタンだ。

ビューアジャストは、カメラ視点を見やすく調整するボタン。ゲーム開始時、カメラの位置はキャラクターの後ろにあり、キャラクターがどの方向を向いてもカメラは移動しない。

ビューアジャストボタンを使えば、キャラクターの向いている方向にカメラが向く。また、押しっぱなしにすれば、マップの端々まで見ることができる。ビューアジャストをこまめに使おう。



SPAWN GAME SYSTEMS

SCREEN INFOMATION 画面の見方



一つの画面の中にさまざまな情報が含まれている。闇雲に動いていてもなかなか相手に出会えないので、とくにレーダーは重要だ。注意して見ておこう。銃を使うキャラクターは、弾数とサイトも重要だ。サイトは相手のほうに向くだけで自動的に表示されるので、サイトを確認してから発射しよう。

SPECIAL ABILITY キャラクターの特殊能力

多くのキャラクターは基本的な操作以外に、特殊な攻撃方法や能力などを持っている。スポーンはマントからチェーンを出し攻撃可能。ブリムストーンやクラウンは変身能力をもっており、驚異的なパワーを発揮するぞ。しかし、変身は時間と共に体力を消耗していくので、体力回復アイテムが重要なポイントとなる。逆にカリオストロは体力が少なくなると体力回復の魔法が使え、サムは怒りモードになりパワーアップするぞ。ティファニーとグリースはいつでも空中ダッシュ、ホバリングなどを行えるのだ。



特殊攻撃や変身能力、空中移動なども存在する。とくに変身能力はハイリスク・ハイリターン。使い方が難しいぞ。

ゲー事典 **特殊操作**……基本操作以外に、各キャラクターには特殊操作攻撃がいくつかある。特殊操作といってもそれほど複雑ではなく、攻撃、ジャンプボタンの同時押しや、武器チェンジボタンまで含んだ3ボタン同時押しなどだ。特殊操作攻撃は使い方次第で、強力な武器となる。性能を見極め、ベストの場面で使っていこう。

多彩なモードを持つ「スポーン」のゲームシステムを解説

1台〜4台までの通信対戦に対応した「スポーン」。その多彩なモードやシステムを見ていこう。

MAP マップ

このゲームの舞台となるマップは広いものから狭いものまで数多く用意されており、マップの構造も変化に富んでいるぞ。氷山を囲むように対戦するマップや、入り組んだ迷路風のマップ、市街地での戦闘など、広さと狭さをうまく活用しなければ勝利は見えてこない。そして重要なのが高低差。ジャンプを使わなければ登れないようなところは、上からの攻撃が非常に有効だ。相手のジャンプ中を攻撃して下に落とせばいいからだ。こういった地形効果の他には、落下するとダメな溶岩やずっと爆発する設置物などがある。したがって、マップを把握して自分なりのポジションを確保するのが重要なポイントとなるはずだ。たとえば、入口が一つしかない広い場所なら、相手の侵入を待って遠くから攻撃したり、狭いところで階段の上から一気に近づいて近接攻撃をしかけたりするといった具合だ。このようにキャラの性質によって得意な地形を見いだし、相手をうまくその地形に誘ったり追いつめる戦略が勝利を導くのだ。



高所から急降下して強襲するのもいい手。マップの構造を把握して戦おう。

ITEM アイテム

マップの中にはさまざまなアイテムが落ちており、使い方次第で勝率は大きく変わってくる。基本的なアイテムは、体力回復、攻撃力アップ、防御力アップ、スピードアップ、などとなっている。パワーアップ系のアイテムは効果が蓄積され、取るほどパワーアップできる。アイテムは特定の位置に出現するので、場所を覚えると有利になるぞ。


体力回復アイテム


パワーアップアイテム

MODE モード

●BOSS ATTACK MODE/ボスアタックモード

制限時間内にそのステージのボスを倒すボスアタックモード。このモードの場合、チェンジできる武器の種類が1つ減って、3種類になる。この3つの武器を駆使しつつ、手強いボスを倒していかなければならないのだ。また、協力してボスアタックモードをプレイできるので、連携プレイで対処するのも有効。ボスアタックとはいっても、時々ザコが出てくるので乱戦必至！ 君は何体のボスを倒せるかな？



様々な手強いボスを倒していくのがこのモード。各ボスの有効な対処を見つけよう。

●TEAM BATTLE MODE/チームバトルモード



いわゆる対戦のモードではあるが、1対1ではなくて、プレイヤー＋CPU、もしくはプレイヤー2人のチームで別のチームとのポイント争いをするモードだ。CPUの操作キャラはランダムで選択されるので、連係プレイをしたいときにピッタリのキャラになるかは運次第。また、CPUが勝手に突っ込んでいってポイントを奪われてしまうこともあるので、うまくCPUをフォローしつつ戦っていくのが重要な要素となってくるぞ。

相手のCPUキャラを集中的に狙っていくのが勝利へのカギだろう。

●BATTLE ROYAL MODE/バトルロイヤルモード

正真正銘の乱戦。自分以外は全部敵なので、とにかく相手を倒しまくるモードである。このモードでもっとも重要なポイントになってくるのが「トップ」の存在。トップの人を倒せばポイントが高いので、逆転の可能性が常に潜んでいるわけだ。当然みんなの標的がトップに集中しやすいので、トップの人はそれらを振り払うテクニックが要求されるぞ。このように個人のテクニックが顕著に反映されるモードと言える。



自分以外はみんな敵。生きるためにひたすら敵を倒していこう。トップを狙え！

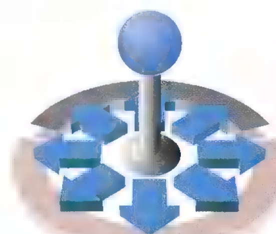
スポーンの強さとは……スポーンを自分で使ってみると、スタンダードなゆえかえって「弱い」と感じてしまうことがある。そんなスポーンだが、チームバトルモードで相棒になると（CPUが操作）思わぬところからの絶妙な射撃術が素晴らしく強いことに気づくだろう。だが、自分でその域まで到達するのは……ひたすらやりこむべし。

基本操作システム概要

担当：伊勢猫



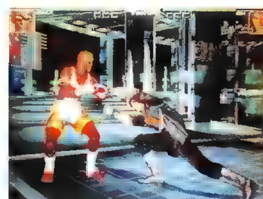
※キャラクターが右向きのとき



レバー入力+F

フリーステップ

⬆Fで画面奥、⇩⬇Fで画面手前へステップし、Fボタンを押し続けることによってフリーステップへと移行。また、ジャンプ方向であればレバー上要素+F、それ以外の方向でもレバー2回+F入力後、Fボタンを押し続けることでフリーステップに移行する。



フリーステップ中でも、レバーがガード方向ならオートガードする。

ガード

通常はＦボタンを押し続けることでガードになるが、Ｆボタンを押さなくても⬅入力で立ちガード、⬋or⬇で下段攻撃をガードすることが可能。フリーステップ中でも⬉or⬅方向で上・中段、⬋or⬇方向で下段判定の攻撃を同じようにガードすることができる。*

パートナーは決まった



©TECMO,LTD.1996,1999

担当：三軒茶屋DOA班

全キャラクターの基本攻略&技表を一挙に掲載!「タッグ・モード」関連の最新情報も公開だ!!



着地する瞬間に合わせてタイミングよく押す。ボタン連打はダメ！

受け身

攻撃をくらってダウンする際、地面へ着地する瞬間にいずれかのボタンをタイミング良く押すことによって、ダウン状態を回避して受け身を取ることが可能。この時、レバー入力をしておくことによって、⬆で画面奥、⬇で画面手前へと、その移動方向を選択できる。



起きあがり攻撃でも潰せるダウン攻撃だけど……チャンスは少ない？

ダウン攻撃

ダウン状態の相手に対して出せる（コマンドは技表参照）追い打ち攻撃で、起きあがり途中や起きあがり攻撃中の無敵状態に対してもヒットさせることが可能。受け身の取れない（あるいは取りづらい）打撃や投げ、ホールドを決めた後など、狙えるチャンスは多い。



起きあがり攻撃はその判定が発生するまでの間、無敵なので注意！

起きあがり

ダウン状態からの起き上がりモーション中は無敵で、原則的に追い打ち攻撃以外はヒットしない。また、起きあがり攻撃を出す場合はKボタンを２回以上、押さなければならない点に注意（一覧表参照）。壁に叩きつけられた後に起きあがり攻撃は出せないが⬆で画面奥、⬇で手前に移動しながら起きあがれる。



動作	コマンド
その場起きあがり	F or P or K
前移動起きあがり	⇨入力+ボタン
後ろ移動起きあがり	⇦入力+ボタン
横移動起きあがり（奥）	⇧入力+ボタン
横移動起きあがり（手前）	⇩入力+ボタン



P72-73のメーカーコメントにもあったように、テクモでDOA2の全国大会が考えられているようだ。残念ながら今回は詳細な情報をお伝えすることができないが、開催が確定したらテクモHPおよびアルカディア誌面で告知をするぞ。みなさんお楽しみに。

DEAD OR ALIVE 2

技名（総称）	コマンド	属性 ※は備考
●基本打撃技		
立ちパンチ	P	上
中段パンチ	⇘P	中
しゃがみパンチ	⇩P	下
ハイキック	K	上
ミドルキック	⇘K	中
ローキック	XK	下
●ジャンプ打撃技		
前ジャンプP	J中P	中
前ジャンプK	J中K	中
前ジャンプP	着地際P	中 ※キャラ毎にいずれか 上 ※アインのみ上・中段
前ジャンプK	着地際K	下 ※一部キャラ、中段
上ジャンプP	J中P	中
上ジャンプK	J中K	中
上ジャンプP	着地際P	中 ※キャラ毎にいずれか 上 ※アインのみ上・中段
上ジャンプK	着地際K	下 ※一部キャラ、中段
後ろジャンプP	着地際P	中 ※キャラ毎にいずれか 上
後ろジャンプK	着地際K	下 ※一部キャラ、中段
●起きあがり打撃技		
通常起きハイキック	仰向け敵足K	中 ※Dm20
通常起きローキック	仰向け敵足⇩K	下 ※Dm20
通常起きハイキック	仰向け敵足K	中 ※Dm20
通常起きローキック	うつ伏せ敵足⇩K	下 ※Dm20
通常起きハイキック	仰向け敵頭K	中 ※Dm20
通常起きローキック	仰向け敵頭⇩K	下 ※Dm20
通常起きハイキック	うつ伏せ敵頭K	中 ※Dm20
通常起きローキック	うつ伏せ敵頭⇩K	下 ※Dm20
●ホールド技		
対上段P	⇦⇖F	上PH
対上段K	⇨⇖F	上KH
対中段P	⇦⇦F	中PH
対中段K	⇦⇨F	中KH ※レイファン、Dmなし
対下段P	⇨⇙F	下PH
対下段K	⇨⇙F	下KH
●ダウン攻撃技		
大ダウン	⇧P+K	- ※一部キャラ、派生あり
	⇩P	かすみ/あやね/ハヤブサ ゲン・フー/ティナ/アイン
	⇩K	ザック/レオン/レイファン ジャン・リー/エレナ/バース
●特殊行動技		
アピール1	⇦⇦⇦F+P+K	-
アピール2	⇩⇩F+P+K	- ※一部キャラ、なし

打撃技



密着した状態でヒットさせるとクローズヒットになる打撃もある



投げを読んだら打撃技で…
…ハイカウンターのクリティカル発生！

各キャラクター固有の打撃技で、特定の攻撃をヒット（あるいはカウンターヒット）させることで「クリティカル」状態を誘発させることが可能。相手をよろけさせたら、打撃技による追い打ちから空中コンボを狙うことができる。中にはゲン・フーの双把やジャン・リーのドラゴンエルボーなどのように、ヒットした距離でダメージが変わる固有技もある。

投げ技



ハヤブサの飯綱落としだけは例外的に投げ抜けすることができない。



クリティカル中のホールドを読んだらハイカウンターを狙おう！

F＋Pの同時押しで立ち状態、⇩F＋Pではしゃがみ状態の相手を投げることが可能。この全キャラクター共通の立ち基本投げのみF＋Pで投げ抜けすることができ、それ以外のコマンド投げは原則的に抜けることができない。一部のキャラクターが持っている投げ連携もF＋P＋Kをタイミング良く入力することで基本投げと同じように投げ抜けできる。

ホールド技



できるだけ引きつけてからコマンドを入力すればカウンターになる。



クリティカルでよろけている最中でもホールド入力でキャンセル！

打撃技を取って返すことが可能な一種の当て身（さばき）技で、攻撃の判定属性によって4種類のコマンドがある（技表参照）。ホールド技は入力したタイミングによってダメージが変わり、打撃技をギリギリまで引きつけて取れば「HI COUNTER HOLD」が成立。また、ホールド技を入力することによってクリティカル状態のよろけをキャンセルできる。

画面表示とその意味

ゲーム中、画面上に表示される全11種類のシステムメッセージの意味と発生条件をここで解析＆説明しておこう。

まず、各種カウンターメッセージについてだが、これはそれぞれ系統によって発生条件は異なっているものの、カウンターはダメージ×1・2５倍で、ハイカウンターがダメージ×1・5倍なのは基本的に同じ。ちなみに、クローズ・ヒットも×1・5倍のダメージ増となっている。

また、コンボメッセージについては、その追加入力と抜け入力の受付タイミングを指し示しており、どちらか素早くコマンドを入力した側が優先される仕掛けになっている。

●表示メッセージ一覧

メッセージ	条件&効果
CRITICAL HIT！	[illegible]
COUNTER BLOW	[illegible]
HI COUNTER BLOW	[illegible]
CLOSE HIT！	[illegible]
COMBO THROW	派生のある投げ技を決めると発生し、この間に追加入力を受付
COUNTER THROW	[illegible]によって発生して×1.25倍
HI COUNTER THROW	ホールド中に対して投げ技を決めることで発生し、ダ×1.5倍
CRITICAL HOLD	[illegible]
COMBO HOLD	[illegible]
COUNTER HOLD	[illegible]×1.25倍
HI COUNTER HOLD	[illegible]

表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。　Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

DOA2の心臓部を直撃

クリティカル発生時の攻防

大きなダメージ源となる
クリティカル時の攻防。
より大きなダメージを奪い、
それを阻止せよ。

担当：がっちん

クリティカル状態の背景

DOA2には大きなウェイトを占めるシステム、クリティカルヒットがある。この見た目はただのよろけ状態であるクリティカルだが、さまざまな特性を持っていることを知ってもらうのがこのページの狙い。そして知識を付けて、クリティカルの攻防まで発展させていこう。

まず、クリティカル状態になったときに見てもらいたいのが相手の体力ゲージ。黄色く点滅している部分が現れることに気づいただろうか。攻撃をくらった側は黄色い部分（アルカディアではこの黄色い部分を「クリティカルゲージ」と呼んでいる）が現われている間、よろけなどの無防備な状態になる（この状態をクリティカル状態という）。この黄色い部分は技や状況で長さが異なるが、打撃技がヒットするか、一定時間たつまでクリティカル状態が継続される。

攻撃側はクリティカル状態の相手に対してさらに攻撃をしかけることができるが、黄色い部分以上のダメージを与えると相手はダウンしてしまう。ダウンする条件は他にもいくつかあり、同じ技を続けたり下段攻撃を当てたり（必ずではない）しても強制的にダウンとなる。

これらはクリティカルに対してのコンボを開発するときに重要な知識だ。よくわからない人は誰かのプレイ見る時、ゲージとキャラの動きの両方を注意して見てみよう。

クリティカル誘発技がヒットすると、黄色い部分（クリティカルゲージ）が発生する。この黄色い部分が表示している間に次のクリティカル誘発技をヒットさせることでクリティカル状態が持続する。

クリティカル誘発技はヒットすると「CRITICAL HIT!」と表示がでる。

クリティカル時の決まり

クリティカルヒット時に存在するいくつかの特徴も知っておこう。まず同じクリティカルヒットでも、うずくまり、強制立ちよろめき、崩れなどさまざまな状態がある。上段攻撃が当たらないクリティカルはコンボルートを作るときに注意だ（写真を参照）。

クリティカル状態は打撃技が入り放題。ただし、これは相手が一切の行動を起こさなかった場合の話。クリティカルを受けた側は「レバーでよろけ時間を短くすること」か「ホールドを入力すること」ができる。どちらも打撃技に対しての耐性を高める行動ではあるが、投げに対しては弱くなる。


これでは上段攻撃が当たらないので、この場合は起こす必要がある。


すべてのクリティカルヒットが、すべての技を当てられるわけではない。

基本的な守り方

クリティカルヒットになってしまってもやるべきことはたくさんある。




ホールドで相手の技を直接取る。ピンチから一転して大ダメージだ。

相手の攻め方に対して基本的な守り方とは、どのような行動を取っていくべきなのか。まず、「何もしない」という行動はなくすべき。高いレベルではあってもいい行動だが、現時点ではまだいらない。あくまでも基本は相手の打撃技への対処だ。

そこで素直な行動としてはクリティカル中にホールドを入力すること。知っての通りよろけ最中であっても受け付けてくれる優秀な防御手段である。まずは、中段パンチ系、中段キック系、上段攻撃系を使っていく。あとは、キャラ特性やプレイヤーの性格（クセ）などで変えていこう。

そして、もうひとつの行動としてはレバーを使っての回復がオススメ。何もしなければ入ってしまう攻撃も回復することでガードできる場合が多かったりする。相手の起き上がり蹴りをくらったあとの攻撃などはとくに多い。ホールドを入力するとつけ込まれてイヤというプレイヤーにもオススメだ。ディフェンス側はまず回復を基本としてみよう。


遅い発生の技は回復してガードできることも覚えておきたい。

基本的な攻め方

クリティカルを発生させてから攻め側はどんな行動を取ればいいのか。まず、よろけ状態を維持させ、追加ダメージを狙ってくのが基本。そして、黄色いゲージの直前までこれを行い、最後に浮かせ技をヒットさせて空中コンボに移行できれば理想的となる。

また、普段はカウンターヒットしても相手を浮かせられない技が、よろけ状態なら浮かせ技（クリティカルゲージとの関係）として使えるようになる。⇧Kなどによく見られるもので、保有しているキャラはクリティカル状態から浮かせるときに活用してみよう。

ただし。相手はよろけ回復やホールドを入力してくるので、すべての打撃技が容易に入るわけではない。そこでよろけ維持を狙った場合は、出の早い技やホールド入力が異なる中段キック系と中段パンチ系に上段攻撃系を振り分けてみよう。

以上が、攻める側がまず取るべき行動の心得。これに投げや様子見などの行動が加わるが、それは次のページで。

クリティカルを発生させる技は各キャラでいくつかある。覚えておこう。




まずは打撃技を使っていき、空中コンボで追加ダメージを狙おう。


低い姿勢のクリティカル状態を起こすような技も混ぜていこう。

ゲー事典 安全な回復方法：相手の技を受け、クリティカルヒットが発生してしまった際に、最も安全な回復方法は「Fボタンを押しながらレバーを左右に振る」こと。この方法なら。回復しながら最速でガードできるし、ジャンプやホールドが暴発する心配もない。特に、回復してからガードしようとすると勝手にホールドが暴発してしまう人にはオススメの入力法だ。

ひとつ上の攻防

対戦は複雑で奥が深い。
取るべき行動は工夫ひとつで
無限に広がる。

投げ技の重要性

例えば、クリティカル中に中段パンチ系が読まれたのなら中段キック系に変えるべきか。確かに正解だが、中段キック系ではコンボに移行できないキャラやダメージが少ない場合もある。ならばもうひとつの選択肢である投げ技を積極的に使ってほしい。

この相手のホールドに対してどれだけ投げが決められるかは対戦ではじつに重要なこと。タイミングがよければカウンター扱いになるためダメージ効率では申し分がない。



打撃技だけにこだわらない。
カウンタースローで大ダメージを狙う。

求められる工夫

こちらは右ページを理解したかできるようになってからの話。内容は少し高いレベルでの読み合いに関してだ。

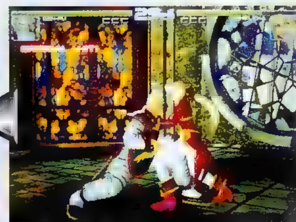
とはいっても、いくら突き詰めても万能の行動がないことはあらかじめ断っておく。あくまでも参考程度にしてほしい。

しゃがみダッシュを使う

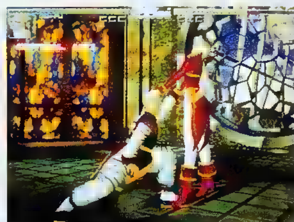
ここまでの事項はすべて対戦中に決め打ちで行なった場合の行動である。ここではクリティカルヒットさせたら、しゃがみダッシュで近づき、様子を見ながら攻撃する方法を考えてみよう。これは読み合いだけの行動が大きく勝敗の行方を決めるよりは、特に少しでも確実な手段で勝負したいプレイヤーにオススメ。

しゃがみダッシュで接近するにはいくつかのメリットがある。まず、相手の超回復からの投げ抜け（結果的には投げられる）をくらわないことと、打撃で押し返してくる相手の上段攻撃をくらわないこと。そして、しゃがみ状態からの強力な技を使えることにある。ゲンフーの挑領やティナのJ・O・サイクロンなどはその恩恵を大きく受ける技。クリティカルが誘発できる強力な選択を迫れるわけだ。

注意すべき手点はホールドの持続時間。ホールド技の出ている時間がかなり長いため、タイミングをずらしたつもりで打撃を出したら取られてしまった……ということがないように。そのほか、相手の打撃に割り込まれないなど、いろいろと注意が必要だ。



しゃがみダッシュでプレッシャーをかけて、相手のホールドを誘ってみよう。



そこから打撃技と投げ技を使っていく方法もある。強力な選択をかけろ。

下段ホールドの用途

実はクリティカルヒット中に防御側が下段のホールドを使う意味はある。瞬時にしゃがみ状態になるからだ。これは上段攻撃系と投げ技の2択が成立しないことを意味する。

クリティカル中にホールドをやっと入力できるようになったとしても、カウンター扱いの強力な投げ技をくらってしまうもの。それは仕方がないのだが、こういった気の利いた対処法も存在することを知ってほしい。もちろん、完全に読まれ下段投げをくらう。



下段ホールドのモーションは投げすかりモーションより短いのもポイント。

危険な投げモーション

最初に触れたクリティカルゲージはどのような状況が一番長く設定されるのだろうか。じつは投げ技のモーション中であるのはあまり知られていない。これは投げ技の出かかりや投げ技のスカリモーションでも適用されることになる。

この長さは尋常ではなく、相手が対処できず上手にクリティカルを維持できれば、空中コンボを含め10ヒットオーバーも難しくはない。アイディアを盛り込み、皆さんも研究してみてはいかが？



投げモーション中に打撃技をくらうと黄色いゲージが長く設定される。

スリップコンボ

ステージの至るところには雪や水、氷が配置されており、これらはクリティカル状態の攻防に大きく関わってくることになる。知識を深めて大きなアドバンテージを得よう。

まずカウンターヒットがクリティカル発生の条件となる技は素当たりでOKとなる。これはカウンターヒットである必要はなく、当てればいいということ。各キャラの技には、素当たりでクリティカル発生という技は少ないはず。普通は相手がしゃがみ状態かカウンターの条件が必要なのだ。

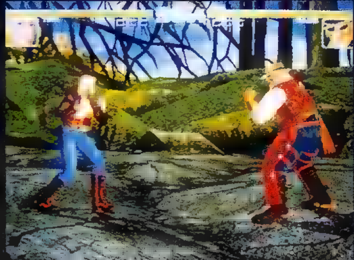
これによりハプニング性が増し、お互いのダメージ効率は極めて高くなる。ほかには、下段攻撃でカウンターヒットなら……という技も単に当てるだけでクリティカル発生。さらにすぐさま攻撃を続けると崩れている相手に打撃が入り、クリティカル状態を維持できる。専用コンボも作れるぞ。



下段攻撃の素当たりでクリティカルが発生。すぐに打撃を当てる。

するとクリティカルが維持され空中コンボへ移行することも可能。

SLIP COMBO!



ところどころ流れる水はスリップコンボを生み出す可能性がある。



こんなところにも水があるため注意したい。ハプニング続出？

ゲー事典 ダウン攻撃のかわし方：こちらのダウン中に相手がダウン攻撃を狙ってきたら、横転起き上がりや前移動起き上がりは禁物。この2つはやられ判定が大きく、ダウン攻撃をかわす用途には適さないのだ。ダウン攻撃をかわすだけなら、やられ判定の小さくなる後ろ移動起きを使っていこう。特に、ティナのアルティメットコンボをくらった後などは必須テクだぞ！

投げ技は最良の反撃手段

投げと反撃

DOAシリーズでの反撃は投げ技で行なうのが定石。まずは投げ技の性質を知り、次に反撃のコツを覚えよう

担当：若人

投げ技の性質

相手のガードを崩す手段として、最も有効な攻撃方法といえる投げ技。これには大きく分けて、「上段投げ」と、「下段投げ」の2系統が存在し、説明するまでもないが、前者は立ち状態の相手に決まる投げ技。後者がしゃがみ状態の相手に決まる投げ技である。成立条件は、相手が地上にいて、なおかつ打撃技を出していないときだ。

なお、本作では投げ技が成立するまでに多少の時間を要する。その時間は技ごとに異なる数値が設定されており、基本的には、全キャラ共通の基本投げが5フレーム、コマンド投げが6フレーム、各キャラが持つ投げの中で強力なものが7フレームという傾向にある。下段投げに関しては全キャラ共通の⇩F+Pが3フレーム、固有下段投げは4フレームとなっている。ただし、レイファン、ティナ、バース、レオンの4キャラは、他のキャラよりもつかむまでのスピードが全体的に1フレーム早い。また、これらの投げ技は、つかむまでのスピードが違うというだけでなく、投げ失敗時のモーションの長さ＝隙の大きさや、投げ間合いなども異なるということを覚えておこう。

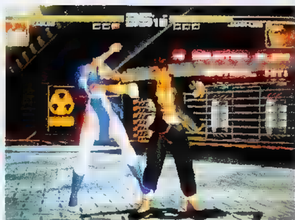

時間を要するといっても、それはほんの数フレーム。気にはならない。

投げ技のメリット・デメリット

相手のつかみモーションに対して、こちらの投げ技が決まると、カウンタースローとなり、その投げ技は通常の1・25倍のダメージに上昇する。また、相手のホールドに対して投げ技を決めた場合は、ハイカウンタースロー。こちらはなんと1・5倍ものダメージを与えることが可能になるのだ。

しかし、投げ技にはそのようなメリットだけが存在するわけでなく、デメリットも存在する。それは、つかみモーション中に打撃を受けるとハイカウンター扱いになるということ。ジャブなどでもクリティカルヒットが発生してしまうので、注意してほしい。


投げ技は打撃に負けるのだが、つかみモーション中に攻撃を受けると…、


すべての技がハイカウンター扱いになってしまう。注意しよう。

反撃の心得

DOAシリーズでの反撃は、すべて投げ技で行なうのが基本。その理由は、ほとんどの技に対して投げ技が確定反撃として決まるからだ（一部の技に対しては攻撃を受けてからでも投げることができる）。

クリティカルヒット発生時の攻防などで使う投げ技は、つかむスピードが遅い強力な投げ技をどんどん使っていけばいい。だが、反撃技に用いる際は、1コマンドの投げ技を使うことをオススメする。各キャラ必ずひとつは1コマンド投げを持っているので、反撃専用の投げ技として用意しておこう。なお、本作は展開が早いのですべての攻撃に対して反撃を決めるには、ある程度の読みと素早い反応が要求される。

また、前述したとおり、つかみモーション中は常にハイカウンターで攻撃を受ける状態なので、ガードした技が連係の続く技だったとき、それをディレイで出された場合は目も当てられない。どこが連係の途切れ目なのか、どこが連係の最後なのかをしっかり覚え、反撃を狙おう。


技をガードしたあとは、その技が単発技か連係技かを素早く判断したい。

Check! 打撃を吸う投げ

投げ技は打撃に負けるというのが、このDOA2のセオリーだが、ジャン・リーのドラゴンガンナー（⇨F+P）、ティナのタックル（⇦⇨F+P）、レオンのカニバサミ（⇘⇘F+P）の3つの投げ技は相手の打撃の出始めを吸うことができる。つかむまでのスピードはやや遅く、投げ技とかち合うと一方的に打ち負けてしまうが、使い方次第では強力な武器となる。使いどころを研究してみよう。なお、余談ではあるが、この打撃を吸う投げ技を前作、前々作ではオフェンシブホールドと称していた。

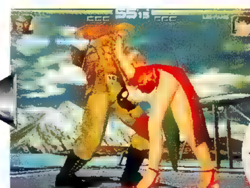


OH健在！

一部の投げ技には相手の打撃の出始めをつかむ効果を持った技がある。つかむまでのスピードこそ遅いが、強力な攻撃手段といえるだろう。

Check! 投げ抜けについて

投げ抜け可能な投げ技は、前キャラ共通の基本投げと派生投げの追加入力。基本投げに関しては、投げ技が成立してから16フレーム以内にレバーニュートラルF+Pを入力すれば抜けられる。派生投げは、各技に用意されている投げ受け付け時間が発生してから、F+P+Kを入力すればOKだ。ただし、相手側がこちらの投げ抜けコマンドより早く追加入力のコマンドを完成させた場合は、投げられてしまう。つまり、どちらが先にコマンドを入力できるかということになる。タイミングをしっかりと覚えよう。



タイミングを覚えるべし!!

派生投げは受け付け時間が開始してから、どちらが先にコマンドを入れられるかの勝負。連打入力よりも、タイミングを覚えて目押しした方がいい。

ゲー事典 先行入力を活用しよう：上記してあるとおり、反撃手段は投げ技が最も有効。DOA2は先行入力がとても利くので、反撃を狙っている技がきた場合は、素早くコマンドを入力してしまおう。

デンジャーゾーン＆ステージ解説

ここではDOA2で3種に増えたデンジャーゾーンと各ステージを紹介。対戦において非常に重要な要素だぞ。

担当：C・LAN

これがDOA2の三大デンジャーゾーンだ！



爆弾や電撃が壁に仕掛けられており、叩きつけると派手なエフェクトが発生する。普通の壁叩きつけより当然ダメージは高い。

地形の端にいるときに、空中で攻撃を受けると別のエリアに落下しダメージ。このダメージがフィニッシュになることはない。

地面が濡れた場所では、クリティカル誘発技が常にクリティカルヒットし、後方に滑るモーションが追加される。危険度高し！

皆さんもすでにご存じのとおり、DOA2のデンジャーゾーンはこれまでのシリーズから大きく様変わりした。

全部で10種類あるステージには、さまざまな「罠」が仕掛けられている。

地形やオブジェクトに施された仕掛けは壁爆発タイプ、落下タイプ、スリップ地形タイプの3種類があり、各ステージが罠の組み合わせ、面積、傾斜などでそれぞれ違った趣を呈している。

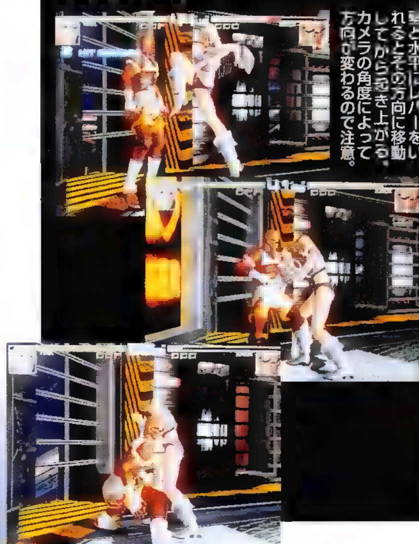
DOA2では対戦相手やキャラクターだけでなく、各ステージの特徴も把握しなくてはならない。新システム、フリーステップを駆使し、常に地形を味方につけるよう心掛けて立ち回りたい。



水場と陸地が混在した位置取りの重要なステージ。滝もしくはその横の柵から落下し、少し狭い地形に降り立つ。ここにも滝があり、これ以降は同じ地形がループする。

壁際からの脱出

壁に叩きつけられるとその場に座り込むが、この間くらい判定はないため追撃されることはない。だが起き蹴りが出せないため非常に不利な状況だ。こんなときは、壁に向かって水平にレバーを入れてみよう。その方向へ移動することができる。これを組み込んで相手の起き攻めのタイミングをずらしていこう。



壁と水平にレバーをいれるとその方向に移動してから起き上がる。カメラの角度によって方向が変わるので注意。



一面雪原のステージ。画面手前に崖、落下後は氷と■が混在。



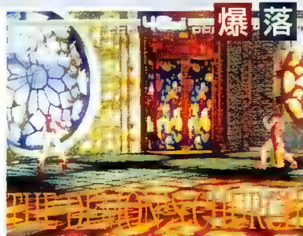
中央の高い部分からスタート。下の内壁、外壁が爆発、一部水あり。



平坦なステージで広さもそこそこある。外壁が爆発する。



横に長いオペラホール。落下後は階段の上で闘う。



教会のステージで4方向のガラスから落下。下は爆発する柱が並ぶ。



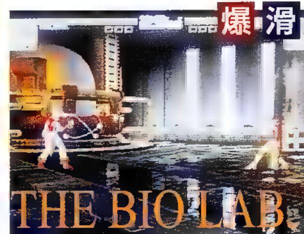
不規則な地形で、地面のくぼみを水が流れるステージ。



円弧の形をしたステージ。両端が落下（無限）。外壁が爆発する。



傾斜のある場所へ2回落下。左から落ちると狭く平坦な場所を経由。



右に柱。左に爆発（電気）する機械。手前に細い水路がある。

ゲー事典 これまでのDOAシリーズでは、四角いリングの外側一帯（地面）がすべてデンジャーゾーンだった。ここでダウンすると、ダメージを受けるうえにバウンドし、空中コンボによる追撃を許してしまうため受け身を取るのが必然であり、ゆえに叩きつけ系の技を組み込んだ受け身の取りにくいコンボも研究された。なお初代DOAでは一応リングアウトも存在した。

かすみ KASUMI



素早い上下の揺さ振り

かすみの主戦力となる技は、中段攻撃の閃光弾と界刃、そしてそこからの各種派生技だ。

まず閃光弾に関してだが、これはかすみの持つ中段攻撃の中で最も攻撃発生の早い技である。攻勢の起点となる二連突きからも出すことができ(連光弾)、カウンターヒット、またはしゃがみヒットでクリティカルを誘発できる。また、多数の派生技へつなげることが可能だ。その派生技の閃光人襲脚と閃光幻落脚、閃光裏襲斬と閃光虚襲斬はそれぞれが対をなす中段と下段。なので、相手のガードを上下に揺さ振ることもできるぞ。

界刃も基本的には同じ性能。カウンターヒット、またはしゃがみヒットでクリティカルを誘発するので、こちらもコンボ始動技として活躍する。

派生技は中段につなげる界央閃突と下段につなげる界央幻落脚の2つ。界央閃突は初段の界刃から連続ヒットする中段攻[illegible]で、ノーマルヒットでもクリティカルを誘発できる。一方、界央幻落脚は下段のクリティカルヒット誘発技。ヒット後に界刃を出せば、ほぼ確実に連続ヒットする点に注目してもらいたい。

かすみはこれらの素早い打撃技と多彩な連係攻撃で攻め立てるキャラクターだ。ディレイを最大限に活用し、連係の出し切りと途中止めを駆使して闘っていこう。

状況判断が重要

クリティカルを誘発させたら、飛龍脚、[illegible]幻刀、旋・霞蹴りの3つの浮かせ技と、ホールドに対する投げ技を織り交ぜて攻め立てていく。投げ技には威力の高い朧を用意しておき、カウンター投げで大ダメージを奪ってやろう。

なお、右表では始動技が界刃になっているが、閃光弾でもOK! ただし、閃光弾のしゃがみヒット後は、浮かせ技の飛龍脚と刻み技の旋がスカってしまう点に注意してほしい。閃光弾しゃがみヒットから飛龍脚を狙う場合は、無影刀で相手の状態を起こしてから出すようにしよう。

中段Kホールド後の追い打ち

かすみの中段Kホールドはダメージこそ低いが、相手を空高くへと蹴り上げるため、空中コンボで追加ダメージを与えることができる。

追い打ちで決める技は、現在のところ霧幻刀→連光虚襲斬が有力。霧幻刀は浮かせ直し能力が非常に高いため、そこからの連光虚襲斬を全キャラクターに対して決めることが可能だ。相手体力の半分近くを奪える強力なコンボなので、是非覚えてもらいたい。

ただし、連光虚襲斬を全段決めるのはタイミングが難しい。安定したいのなら連光天襲脚に切り換えるといいだろう。



コンボルート

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
月影脚		⇦K	中	35
起きあがり打撃技				
起連脚		通常起きハイキック後⇨K	中	20
湖月脚		(うつぶせ敵頭) F+K	中	38
固[illegible]打撃技				
天襲脚		⇘K	中	30
飛龍脚		⇧K	上	25
月輪[illegible]		⇘K	中	45
浮天刃		⇧P	上	12
避天刃		⇦P	上	11
二連突き		PP	上上	10+10
天神閃天脚		PPK	(上上)上	10+10+27
天神連天脚		PPKK	(上上)上上	10+10+27+22
天神連轟脚		PPKKK	(上上)上上中	10+10+27+22+25
天神連人脚		PPK⇘K	(上上)上中	10+10+27+24
天神連地脚		PPK⇩K	(上上)上下	10+10+27+22
連界刃		PPP	(上上)中	10+10+12
連界央閃突		PPPP	(上上)(中中)	10+10+12+15
連月砕		PP⇘K	(上上)中	10+10+35
[illegible]光弾		PP⇨P	(上上中)	10+10+18
[illegible]光人襲[illegible]		PP⇨PK	(上上中)中	10+10+18+32
連光裏襲斬		PP⇨PKK	(上上中)中中	10+10+18+32+32
連光虚襲斬		PP⇨PK⇩K	(上上中)中下	10+10+18+32+28
連光天襲脚		PP⇨P⇨K	(上上中)中	10+10+18+30
連光幻落脚		PP⇨P⇩K	(上上中)下	10+10+18+24
連炎顎		PP⇨K	(上上)中	10+10+22
連炎月		PP⇨KK	(上上)中上	10+10+22+32
連月露		PP⇨K⇩K	(上上)中下	10+10+22+26
天刃・閃天[illegible]		PK	上上	10+27
天刃・連天脚		PKK	上上上	10+27+22

技名	接	コマンド	属性	Dm
天刃・連轟脚		PKKK	上上上中	10+27+22+25
天刃・連刃脚		PK⇘K	上上中	10+27+24
天刃・連地脚		PK⇩K	上上下	10+27+22
閃光弾		⇨P	中	18
[illegible]光人襲脚		⇨PK	中中	18+32
[illegible]光裏襲斬		⇨PKK	中中中	18+32+32
閃光虚襲斬		⇨PK⇩K	中中下	18+32+28
閃光天襲[illegible]		⇨P⇨K	中中	18+30
閃光幻落脚		⇨P⇩K	中下	18+24
界央閃突		⇘PP	中中	20+20
界央幻落[illegible]		⇘P⇩K	中下	20+24
連天脚		KK	上上	27+22
連轟脚		KKK	上上中	27+22+25
連人脚		K⇘K	上中	27+24
連地[illegible]		K⇩K	上下	27+22
無影刀		⇨⇨P	中	20
無影地襲脚		⇨⇨P⇩K	中下	20+25
炎顎蹴		⇨K	中	22
炎月蹴		⇨KK	中上	22+32
月露蹴		⇨K⇩K	中下	22+26
狼牙		⇨⇨K	下	30
旋		P+K	上	26
疾風		F+K	上	32
疾天脚		F+K・K	上上	32+32
疾[illegible]		F+K・⇩K	上下	32+28
風渦閃		⇩F+K	下	25
旋・霞蹴り		⇘F+K	中	24
霧幻刀	背	⇘⇘P	中	22
薙		⇦F+K	中	30
裏連天		(背を向けた状態から) KK	上中	30+25
舞扇		⇧⇧K	中	26

技名	接	コマンド	属性	Dm
新月蹴り	背	⇦K	上	27
白浪		⇦KK	上中	27+35
天舞襲		⇙PK	上	40
投げ技				
霞返し		F+P	上	40
華厳円舞		⇨F+P	上	42
朧梓		(壁際で) ⇨F+P	上	20+35
天瀧[illegible]		⇦F+P (ジャンプ中) F+P	上	5+5+5+10+20
安達静		(壁際で) ⇦F+P	上	55
飛燕		⇧F+P ⇙PF+P	上	57
飛燕逆落		(飛燕中に)⇦F+P	派生	62
陽炎		⇨⇨F+P	上	0
茨落とし		(陽炎中に)⇩F+P	派生	60
茨砕き		(陽炎中に壁際で) ⇩F+P	派生	70
朧		⇘⇘F+P	上	68
狼顎[illegible]		⇩⇘⇦F+P	上	60
白虹		(敵背後から)F+P	上	50
裏飛燕		(敵背後から)⇧F+P ([illegible]背[illegible]から)⇙PF+P	上	57
飛襲円舞		(敵背後から)⇨F+P (敵背後からジャンプ中) F+P	上	55
虹飛沫		(敵しゃがみ時)⇩F+P	下	10+10+10+10+15
飛燕襲		(敵しゃがみ時)⇨F+P	下	60
固有ホールド技				
桜惑い		(敵上中攻撃に対し)⇦⇙F	上中H	0
桜迷い		(敵下段攻撃に対し)⇦⇙F	下段H	0
特殊行動技				
裏駆け		⇘P	-	0
天舞		⇙P	-	0

ゲー事典 表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。 P：パンチボタン K：キックボタン F：フリーボタン 矢印の向きはレバーの方向を。白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。 Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

DEAD OR ALIVE 2

リュウ・ハヤブサ

RYU-HAYABUSA

担当：C・LAN

近距離戦の要は破突

忍者であるハヤブサは逆立ち、前転などのトリッキーな特殊動作や、飯綱落としに代表される派手な投げ技を持つ高機動なキャラだ。だがまずは基本となる打撃技を覚えて基礎を固めていきたい。

ハヤブサのクリティカル誘発技として最も優秀なのは肘攻撃の破突。発生が早いので打撃の打ち合いにはそうそう負けないし、中段なのでしゃがみヒットでもコンボを狙っていける。ガードされると投げ技で反撃されるが、そんなときはディレイの破突膝蹴り～破突連翔でフォローしよう。

また基本技の昇旋刀もクリティカル誘発技。ガード時はやはり投げで返されるが、相手の上、中段攻撃の下をくぐることがあり、後出しでも勝てる可能性がある。

ただしこの2つはともに中段P属性。多用するとホールドのいい標的になるので注意。

コンボルートの振り分け

このゲームにおけるクリティカル発生後のオフェンス側の狙いは「空中コンボ」と「投げ」の2つに大別される。ハヤブサの場合、空中コンボの起点としては発生の早い破幻昇脚が本命となる。だが、この技は上段攻撃なので、上段&下段ホールドという2つの選択肢で回避され、ホールドを想定してその読みが当たっても、相手の状態を素早く判断しなくてはならずハイカウンター投げを決めにくい。

そこで属性の違う浮かせ技を混ぜてホールドされないように工夫していきたい。

中段Kの破邪膝蹴りは、浮きが低いため追撃ダメージは落ちるが、発生の早さから破幻昇脚と同列に使える。2択として使うならばこれがいい。

一方、同じく中段Kの舞錐、中段Pの裂空砲、臥竜閃は破幻昇脚同様高く浮かせることができる。いずれも発生が遅いため回復されるとガードが間に合ってしまう恐れがあるものの、リーチが長いので足刀蹴りで崩れた相手にも届く。読みやタイミングを外す意味でも活用したい。

投げ技の使い分け

ハヤブサの投げ技といえば飯綱落としがまず思い浮かぶ。エフェクトが派手で入力も難しくはないので、なるべくこれを決めていきたいところ。だがシビアな反撃技などに使う場合はワンコマンドの投げで確実に返したい。

ダメージ重視なら落雷衝、山嵐がオススメだ。壁際では首切り投げ、位置を入れ替えたいときは隼蹴り……というふうに使い分けよう。

パンチ系ホールドから派生する閃光飯綱、裂光飯綱、妖光飯綱は、それぞれホールドが成功することを前提にコマンド入力しておこう。

クリティカル誘発技の破突を接近戦のメインに据え、ガードされたらディレイの破突膝蹴りでカバー。ホールドからの飯綱落としはCPU戦1～2人目で練習しよう。

コンボルート

破突 <クリティカル> → 昇旋刀 → 上段正拳突き → 破幻昇脚／臥竜閃／裂空砲／舞錐／破邪膝蹴り <浮かせ> → 連・鬼哭神啼脚／空旋斬撃

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
落震牙		⇦K	中	28
通常打撃技				
連弾		PP	上上	10+10
[illegible]弾		PPP	(上上)中	10+10+24
空旋斬刀		PP⇦P	(上上)中	10+10+18
空旋斬撃		PP⇦P⇨P	(上上)中中	10+10+18+28
[illegible]鬼竜巻蹴り		PP⇦PK	(上上)中中	10+10+18+36
連・鬼哭蹴		PPK	(上上)上	10+10+16
連・鬼哭[illegible]鳴脚		PPKK	(上上)上上	10+10+16+15
連・鬼哭神啼[illegible]		PPKKK	(上上)上上上	10+10+16+15+24
陣風連脚	逆	PP⇩K	(上上)下	10+10+25
正拳・上段蹴り		PK	上上	10+26
波濤蹴り		PKK	上上上	10+26+28
破突		⇨P	中	18
破突膝蹴り		⇨PK	中中	18+25
破突連翔		⇨PKK	中(中上)	18+25+25
雷震[illegible]		⇨⇨P	中	28
天突		⇧P	上	18
空旋刀		⇦P	中	18
空震[illegible]		⇦P⇨P	中中	18+28
破妖薙ぎ蹴り		⇦PK	中中	18+30
襲打ち		⬂P	中	24
地旋刀		⇩P	下	18
地旋脚		⬋PK	下下	18+25
臥竜閃		[illegible]P	中	28
邪鬼払い		KP	上中	30+26
弾車		KK	上上	30+36
日輪脚		⬂K	中	35
破幻昇脚		⇧K	上	26
破幻降[illegible]脚		⇧KK	上中	26+30
天輪脚		⬁K	中	40
鬼菱		(立ち中に)K	上	29
裏地[illegible]脚		⇩K⇩K	中下	22+24
破邪[illegible]蹴り		⇨K	中	25
破邪連[illegible]		⇨KK	中上	25+25
地滑り		[illegible]K	下	28
地掃脚		⇩K	下	24
陣風撃	逆	⇩K⬇K	下下	24+25
地掃連脚		⇩K⇩K	下下	24+24
陣風連撃	逆	⇩K⇩K⬇K	下下下	24+24+25
襄影狩旋脚		[illegible]K	下	17
光輪脚	逆	⇧K	上	33
舞[illegible]		[illegible]K	中	34
昇竜脚	逆	⬇⇧K	中	26
蒼空斬刀		P+K	上	25
我王拳		⇦P+K	中	42
裂空砲	背	⬁P+K	中	20
裂空落震牙		⬁P+K・K	中中	20+28
鬼哭蹴		F+K	上	20
鬼哭雷鳴脚		F+K・K	上上	20+15
鬼哭神啼脚		F+K・KK	上上上	20+15+30
地昇脚	逆	⇦F+K	上	32
陣風脚	逆	⇩F+K	下	25
斬魔蹴り		⇨F+K	中	40
逆立ち打撃技				
降天 正拳突き		(逆立ち中に)P	上	10
降天 足刀蹴り		(降天中に)K	中	25
通天脚		(逆立ち中に)K	上	20
旋刃脚		(逆立ち中に)KK	中	25
天砲脚		(逆立ち中に)P+K	中	35
無双刈		(逆立ち中に)F+K	下	25
投げ技				
十字絡み		F+P	上	40
首切り投げ		⇦F+P	上	45
鐘楼打ち		(壁際で) ⇨F+P	上	55
四方投げ		⬃F+P	上	48
山嵐		⇦F+P	上	56
隼蹴り		[illegible]F+P	上	50
幻影		[illegible]F+P	上	0
落雷衝		[illegible]F+P (ジャンプ中) F+P	上	60
昇雷掌		[illegible]F+P	上	30+15
鎌鼬		(昇雷掌中に) [illegible]F+P	派生	30
飯綱落とし		(鎌鼬中に) [illegible]F+P	派生	50
裏投げ		(敵背後から)F+P	上	52
神立落とし		(敵背後から)⇨F+P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	55
落龍衝		(敵背後から)[illegible]F+P	上	58
錐揉投げ		(逆立ち中に)F+P	上	48
兜狩り		(逆立ち中に)⇦F+P	上	50
斬首閃		(敵しゃがみ[illegible])⇩F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)F+P	下	55
跳ね絡操		(敵しゃがみ時)⇦F+P	下	62
滝壺渡り		(敵しゃがみ時背後から)F+P (敵しゃがみ背後時ジャンプ中) ⇦F+P	下	57
固有ホールド技				
昇雷弾		(敵上段Pに対し)[illegible]F	上PH	30+15
閃光鎌鼬		(昇雷弾中に)[illegible]F	派生	30
閃光[illegible]綱		(閃光鎌鼬中に)[illegible]F	派生	50
昇雷門		(敵中段Pに対し)[illegible]F	中PH	30+15
裂光鎌鼬		(昇雷門中に)[illegible]F	派生	30
裂光飯綱		(裂光鎌鼬中に)[illegible]F	派生	50
[illegible]雷脚		(敵下段Pに対し)[illegible]F	下DH	30+15
[illegible]光鎌鼬		(昇雷脚中に)[illegible]F	派生	30
妖光飯綱		(妖光鎌鼬中に)[illegible]F	派生	50
特殊行動				
天地返し		⇩P+K	-	0
降天		(逆立ち中に)⇩	-	0
裏風		⇩P	-	0
降転		(逆立ち中に)[illegible]	-	0
飛鳥返し		(壁[illegible]で後ジャンプ中)⇦	-	0

※逆　技後逆立ち状態

ゲー事典

技補足　かすみ……界刃／⬂P
ハヤブサ……昇旋刀／⬂P　上段正拳突き／P　足刀蹴り／⬂K

GEN-FU

ゲン・フー

担当：善之字元帥

打撃の鬼

心意六合拳の使い手ゲン・フーは、クリティカルヒットを誘発する性質を持った中段攻撃を矢継ぎ早に繰り出し、相手を追い込んでいく超打撃型キャラである。戦術の中核を担うのは、挑領と弾腿という2つの技。順に説明しよう。

まず挑領は、通常ヒット時にクリティカルヒットを、カウンターヒット時には浮かしを誘発する中段パンチで、攻撃判定が非常に強い。前進するときは常にしゃがみダッシュを使い、いつでも挑領を出せるようにしておこう。

これに対して弾腿は、ヒット時に必ずクリティカルヒットを誘発する中段キックで、リーチが長く、蛇出洞→旋龍把の3段コンビネーションへと派生できる。ディレイを活かしてカウンターを狙おう。

この2つの技を軸に攻め続けることで、相手は割り込むポイントを惑わされることになる。ヘタに手を出せばクリティカルヒットが発生するし、ガードを続ければ投げ技が怖い……という寸法だ。



もしも挑領や弾腿でクリティカルヒットが発生した場合は、オーソドックスにコンボを狙うのもいいが（コンボルート参照）、しゃがみダッシュで接近して様子を見るのも効果的。相手が焦ってホールドを入力したらカウンター投げ、何もしなかったら再び挑領や弾腿を叩き込んでやろう。

この際の投げ技には、硬開三皇鎖が最も適している。この投げ技は相手をダウンさせず、こちらのほうが先に動けるようになるという性質を持っているので、直後に弾腿を出せば手を出した相手にカウンターヒットするし、ガードを固める相手にはしゃがみダッシュで近寄って投げも狙えるはず。なるべく長い間2択を継続させ、体力を根こそぎ奪い取ってやろう。



ここまで、中段攻撃によるクリティカルヒットと投げ技で攻撃する方法を挙げたが、ゲン・フーには下段攻撃からコンボを狙う方法もある。

具体的には、白蛇翻捶をカウンターヒットさせ、相手がうずくまるようなクリティカルヒット状態を作ること（この状態はカウンターヒット時だけでなく、水場・雪面といった足場の悪い場所で白蛇翻捶を当てても発生する）。この状態の相手は、放っておくとそのままダウンしてしまうが、急いで挑領や斬捶で追い打ちすれば空中コンボが狙える。もちろん、相手側はホールド技を入力することでこのコンボを回避できるが、下段攻撃スタートという意外性の高さから非常に反応されづらい。積極的に狙っていこう。

しゃがみ状態から出せる挑領は最も信頼できる技（写真左上）。硬開三皇鎖で投げた後はこちらの方が先に動ける（写真上）。白蛇翻捶がカウンターヒットしたら挑領を狙おう（写真左）。

コンボルート

挑領（中P）→ 双飛脚（上K）／弾腿（中K）／白蛇翻捶（下P）
双飛脚（上K）／弾腿（中K）→ 双飛脚（上K）／挑領（中P）／斬捶（中K）
白蛇翻捶（下P）→ 挑領（中P）／斬捶（中K）
→ 盤凰鵅形／鷂子栽肩

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後[illegible]				
転身挑領		⇩P	中	17
[illegible]身蹴腿		K	上	30
固[illegible]技				
撑掌		⇧P	上	16
連捶		PP	(上上)	10+12
連捶単把		PPP	(上上)中	10+12+25
(丹鳳朝陽)		⬂P	中	20
丹[illegible]朝陽・虎蹲山		⬂PP	中中	20+22
虎抱頭		⬀P	上	26
盤肘		⇨P	中	18
盤肘・丹鳳朝陽		⇨PP	中中	18+18
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山		⇨PPP	中中中	18+18+20
盤鳳鵅形		⇨PPP+K	中中中	18+18+40
懐抱頑石		⇦P	中	22
懐抱頑石・鷹捉把		⇦PP	中中	22+30
懐抱頑石・双推把		⇦P⇨P	(中中)	22+20
懐抱頑石・双推把・双把		⇦P⇨P・P+K	(中中)中	22+20+30
挑領		⬊P	中	24
単把		⇨⇨P	中	25
虎蹲山		⬂⬂P	中	22
箭疾歩		⇩⬂⇨PP	中	28
虎撲把		P+K	中	25
鷹捉把		⇨⇦P	中	30
烏牛擺頭		⬀⇨P	中	50

技名	接	コマンド	属性	Dm
双[illegible]		⇨P+K	中	42
斬捶		⇩P+K	上	15
			中	30
鷂子栽肩		⇩P+K・⇦⇨P	中中	30+30
搨把		⇦P+K	上	30
六合裏崩捶	背	⬀P+K	中	32
鵅形		⬂P+K	中	40
白蛇[illegible]捶		⬀P	下	20
[illegible]腿		⬂K	中	25
蛇出洞		⬂KP	中中	25+25
旋龍把		⬂KP・⇦⇨P	中中上	25+25+40
鶏腿		➡K	中	25
[illegible]・半旋風		➡KK	中中	25+30
七寸腿		⬀K	下	15
七寸腿・烏牛擺頭		⬀K⇨P	下中	40
半旋[illegible]		⇧K	中	30
旋[illegible]脚		⬃K	上	40
旋風前掃腿		⬃K⇩K	上下	40+25
転身後蹴腿		⬃K	中	35
[illegible]脚		⇨K	上	24
双飛[illegible]		F+K	上	26
前掃[illegible]		⇩F+K	下	25
[illegible]				
心意把		⇦F+P	上	45
		(ジャンプ中)F+P		

技名	接	コマンド	属性	Dm
十字[illegible]横		F+P	上	40
龍腰		(壁際で)⇦F+P	上	15+40
		(壁際で)⇩⬂⇨F+P		
揪腿		⇨F+P	上	48
捲地[illegible]		⇨⇨F+P	上	50
猴形		(捲地風中に)⇨F+P	派生	20
硬開三[illegible]鎖		⇩⬀⇦F+P	上	17+17+17
雲閉日月把		⇩⬂⇨F+P	上	35+15
雲閉落捕		(雲閉日月把中に)F+P	上	0
虎擺尾		(敵背後から)F+P	上	55
[illegible]陣[illegible]		(敵背後から)⇨F+P	上	60
		(敵背後からジャンプ中)F+P		
馬鉄頭		(敵しゃがみ時)⇩F+P	下	20+36
狸猫上樹		(敵しゃがみ時)⬀F+P	下	15+15+20
		(敵しゃがみ時ジャンプ中)F+P		
十字大劈		(敵しゃがみ時背後)⇩F+P	下	62
		(敵しゃがみ背後時ジャンプ中)F+P		
[illegible]				
採手		(敵上中Pに対し)⇦⬃F	上中H	0
拨手		([illegible]上中Kに対し)⇦⬃F	上中H	0
掛手		(敵下段Pに対し)⇦⬃F	下段H	0
勾掛		([illegible]下段Kに対し)⇦⬃F	下段H	0
特殊行動技				
箭歩		⇩⬂⇨P	-	0
側転		⬂P	-	0

ゲー事典　表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。　Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

HELENA エレナ



表裏一体

劈掛拳の使い手であるエレナは、連環架推掌を始めとした各種中段Pの連係技や上段攻撃を避ける仆歩、背中向けからの背後打撃技など特徴的な部分が非常に多い。しかし、それだけに連係技はホールドの的になりやすく、仆歩や背中向けにしても単に移行させただけでは、攻撃の優先権が相手側へ移ってしまう。

じゃあ、単発の打撃技で…といった考え方も決して悪くないが、ほとんどの単発技はガードされると反撃確定。それよりは、欠点を補ったオリジナルの連係を考えた方が効率的に相手を攻められる。

ディレイを絡めた選択肢

連環架推掌や劈楼架推掌などの連係技が中段Pホールドを狙われやすいとはいえ、大抵の場合は連係技のシメにあたる最後の「架推掌」部分を取られていることが多い。

裏を返していえば、中段Pホールドを頻繁に狙ってくるタイプの相手には、Fボタンを押すことで連係技を止めてしまい、そこから投げや中段K判定の騰空外擺蓮、二起脚など別の選択肢を使っていけばOK。基本的に連係止めからの攻撃自体は、出の早い打撃技や投げで割り込まれてしまう危険性もあるが、連係止めと見せかけたディレイでの劈楼手などを選択肢に1つ加えておけば、クリティカルの誘発も狙うことができる。

こうして見るとリスクを背負った闘い方に思えるだろうが、それは相手も一緒。裏の選択肢を常に用意することで相手の行動を制限して、最終的にリスクのもっとも少ない立ちガードで様子を見るようになれば、こちらの思惑通り。

連係止めからのしゃがみPあるいは単劈敗勢で背中向けへ移行してから後掃腿や転身圏打などの下段攻撃でイニシアチブを取り、上段と一部の中段攻撃を避ける叉歩衝拳と投げの2択や再度の連係を仕掛けて攻めていこう。ちなみに、各種連係技の「架推掌」部分はガード後のスキがほとんどないので覚えておくこと。

クリティカルでコンボを狙う

さて、もっとも使用する場面が多い転身穿掌からの連係の組立て方を説明してきたが、全般的に攻撃力が低めのエレナにとっても、クリティカルは貴重なダメージ源。

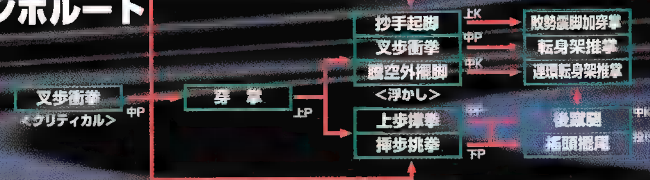
空中コンボを狙える打撃技と同じようにカウンターでなくてもクリティカルを誘発可能な技は意外に多い。しかし、それらの中で、中段判定の発生がそれなりに早い技は叉歩衝拳と単劈手の2つ。叉歩衝拳はカウンター時に相手が浮いてしまうが、どちらも連係技へと派生させることが可能なので、ディレイを警戒させながらクリティカルを狙おう。





担当：伊勢猫

連環穿脚でダウンしたら、後襲蹄（仆歩中⇩K）で追い打ち→起き攻め（写真右）。叉[illegible]は開幕にも使える（写真[illegible]）。[illegible]転[illegible]は水面や雪原で有効（写真上）。



技名	接	コマンド	属性	Dm
固有打撃技				
架推掌		⇨⇨P	中	25
穿掌単劈手		PP	上中	10+14
連環架推掌		PPP	上中中	10+14+25
連環後[illegible]腿		PPK	上中上	10+14+30
[illegible]穿脚	仆	PP⇩K	上中下	10+14+22
単劈敗勢	背	PP←	上中	10+14
劈搽手		PP←P	上中中	10+14+14
劈搽架推掌		PP←PP	上中中中	10+14+14+25
穿掌廻脚		PK	上上	10+28
穿掌連[illegible]		PKK	上（上中）	10+28+15
穿掌烈廻脚		PKKK	上（上中上）	10+28+15+20
[illegible]膝上擺掌		⇧P	上	20
弓歩撩陰掌		⇘P	中	24
独立下劈	背	⇗PP	中中	20
上歩撑拳	背	⇦P	中	18
転身砍掌		⇦PP	中中	18+17
転身架推掌		⇦PPP	中中中	18+17+25
単劈手		⇙P	中	20
単劈架推掌		⇙PP	中中	20+25
[illegible]劈後旋腿		⇙PK	中上	20+30
単劈穿脚	仆	⇙P⇩K	中下	20+22
後横	背	⇦⇦P	中	15
抱打		⇦⇦PP	中中	15+20
連環歩[illegible]拳	背	⇦⇦PP⇩P	中中下	15+20+15
横砍掌		⇨P	中	22
下切掌		⇨PP	中中	22+25
挿歩挑拳	[illegible]	⇗P	下	15
双掌		P+K	中	24
双劈掌		P+K・P+K	中中	24+30
烈廻脚		KKK	（上中上）	28+15+20
[illegible]独立上[illegible]掌		⇨K	中	26
震脚加穿脚	仆	⇨K⇩K	中下	26+22
[illegible]撩陰掌		⇨KP	中中	26+24
外擺腿		⇦K	上	23
里合腿	背	⇦KK	上中	23+25
抄手起脚	仆	⇧K	上	22

技名	接	コマンド	属性	Dm
騰空外擺蓮	背	⇘K	中	30
[illegible]下挿脚	背	⇨⇘K	下	23
抱拳撩打	背	⇨⇨KP	下下	23+15
抱拳双撞		⇨⇨KPP	下下 上／中※	23+15+16／24
旋転脚	背	⇗K	下	15
旋転双撞		⇗KP	下 上／中※	15+16／24
旋転後蹴腿		⇩KK	下中	10+25
二起脚		⇙K	（中中）	15+20
仆歩穿脚	仆	⬇F+K	下	22
叉歩衝拳		⬊P	中	24
挑打下攔		⬊PP	中中	24+24
扁龍盤打	仆	⇩⇘⇨P	（中中中）	7+8+20
[illegible]臂撩掛勢		⇦P+K	下	19
前劈		⇩⇙⇦P	中	22
打開		⇨P+K	中	28
背後[illegible]撃技				
滾劈	背	⇩P	中	22
転身圏打		⬇P	下	12
後旋腿		K	上	30
後蹴腿	背	⇩K	中	25
転身穿脚	仆	⬇K	下	22
[illegible]挿掌		PP	（上上）	10+10
連環横砍[illegible]		PPP	（上上）中	10+10+22
連環下切掌		PPPP	（上上中）中	10+10+22+25
連環転身架推掌		PP⇦PPP	（上上）中中中	10+10+15+14+25
回身震脚		⇨K	中	26
回身震脚加穿脚	仆	⇨K⇩K	中下	26+22
回身震脚撩陰掌		⇨KP	中中	26+24
転身撞掌		⇨P	中	25
青龍掛掌		P+K	中	38
[illegible]掃腿		⇩⇨K	下	23
仆歩打撃技				
半馬歩穿掌		P	上	10
半馬歩連掌		PP	（上上）	10+10
半馬歩連環掌		PPP	（上上）中	10+10+20
穿掌二起脚		PPK	（上上）（中中）	10+10+15+20
撩陰拳		⇨P	中	12

技名	接	コマンド	属性	Dm
撩陰連拳		⇨PP	中中	12+12
胸打衝拳		⇨PPP	中中中	12+12+20
連拳起脚	仆	⇨PPK	中中上	12+12+18
敗勢掛掌	背	⇦P	中	12
敗勢震脚		⇦PK	中中	12+26
敗勢震脚加穿脚	仆	⇦PK⇩K	中中下	12+26+22
敗勢震脚撩陰掌		⇦PKP	中中中	12+26+24
盤肘抱虎		⬊K	中	25
盤肘穿脚	仆	⬊K⬇K	中下	25+22
下勢架推掌		⇨⇨P	中	25
下勢[illegible]		K	上	28
下勢起脚	仆	⇨K	上	22
前掃腿		⬇F+K	下	28
双托掌		P+K	中	36
投げ技				
一、二、三掌		F+P	上	10+10+20
穿[illegible]		⇦F+P	上	45
転腰龍尾脚		（壁際で）⇦F+P	上	20+35
撑変戳掌[illegible]臉		⇨⇨F+P	上	15+33
揺頭擺尾		⇩⇘⇨F+P （敵に背を向け）F+P ☆	上	62
転舞劈掌		[illegible]後から）F+P ☆	上	20+35
雙剪		（敵しゃがみ時）F+P	下	20+35
[illegible]舞		（敵しゃがみ時）⇨F+P （敵しゃがみ時ジャンプ中）⇨F+P	下	62
前劈加横		（敵しゃがみ背後から）⇨F+P	下	28+30
固有ホールド技				
迎面龍撃靠		（壁際で敵上段Pに対し）⇦F	上PH	30+38
特殊行動技				
仆歩		⇩P+K or ⇘P+K	-	0
仆歩～立ち		（仆歩中に）⇧	-	0
仆歩～背向け		（仆歩中に）⇘	-	0
仆歩～前ダッシュ		（仆歩中に）⇨⇨	-	0
仆歩～後ダッシュ		（仆歩中に）⇦⇦	-	0
仆歩～低膝		（仆歩中に）⇨⇨	-	0
背向けダッシュ		（背）⇨⇨	-	0

☆ジャンプ中、仆歩中からでも同コマンドで出ます。
※上段／中段の2ヒット技です。

ゲー事典 技補足　ゲン・フー……弾腿／⇗K
エレナ……穿掌／P　転身穿掌／（敵に背を向け）P

TINA ティナ

担当：善之字元帥

投げが決まらない？

ティナは格闘スタイルがプロレスなだけに、バリバリ投げをきめて勝ちたいと考える人も多いことと思う。しかし、現実はそう甘くない。投げは「基本的に」打撃に負けるというルールがある以上、闇雲に投げばかり狙っていたのでは黒星が増えるだけなのだ。

そこで、まずはティナも打撃で相手に攻め込むことをオススメしたい。ここで主に使う技は、エルボーとバーティカルバックチョップという、2つの中段攻撃。どちらもカウンターでヒットすればクリティカルヒットを誘発できる（エルボーはしゃがみ状態にヒットさせても可）が、エルボーの場合はディレイをかけてアルティメットコンボにつなげる点を、バーティカルバックチョップの場合はしゃがみダッシュで相手の懐に潜り込める点をそれぞれ最大限に活かして使っていこう。

ようやく投げのチャンス！

エルボーやバーティカルバックチョップでクリティカルヒットを誘発したら、そのまま打撃を叩き込んで空中コンボ（別表参照）を狙うのが一般的だが、実のところティナの場合、多くのコンボルートを用意して相手の読みを外すより、投げと打撃で2択を迫ったほうが効率的である。

その理由は、法外なダメージを持つJ・O・サイクロンの存在による。この投げ技がハイカウンターで決まった場合、2回で相手をKOできるダメージがあるので、相手のホールドを読んだら確実に決めていきたい。ただし、J・O・サイクロンを決めるためにはしゃがみ状態を作っておく必要があるので、あらかじめクリティカルヒット中の相手にしゃがみダッシュで近寄り、「ホールド待ち」状態にしておくこと。

打撃をつかむ投げ

さて、以上がおおよそのティナの闘い方だが、慣れてきたらぜひ取り入れていただきたい技がある。それは投げコンボのジャイアントスイング。

この投げの1段目（タックル）は、何と打撃の出始めをつかむことができるので、うまく使えば絶大な効果を発揮する。ほとんどの場合、1段目が入ってもコンボ部分は抜けられて決まらないことが予想されるが、抜けられてもその後の状況は五分。最速でジャンピングニーパッドを出すか、再びジャイアントスイングを出すかで選択を迫ろう。

また、この投げは非常に間合いが広いため、現在のところしゃがみジャブのカウンターヒット後など、投げが届かないような間合いから出すのが有効とされているが、他にも意外性のある使い方は隠されているはず。探してみよう。

クリティカルヒットを発生させ、ホールドを誘う（写真右上）。ホールドをJ・O・サイクロンで投げるのが狙いだ（写真左）。タックルは相手の打撃を捉える性能を持つ投げ技だ（写真下）。

コンボルート



技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
ターンソバット		F+K	上	38
ムーンサルトアタック		P+K	中	35
固有打撃技				
ジャブ・ハイキック		PK	(上上)	10+30
ジャブ・ストレート		PP	(上上)	10+13
マシンガンミドル		PPK	(上上)中	10+13+25
マシンガンエルボー		PPP	(上上)上	10+13+22
マシンガンエルボーニー		PPPK	(上上)上中	10+13+22+30
ナックルアロー		⇨P	中	33
ブレイジングチョップ		⇧P	中	28
バックハンドエルボー		⇦P	上	22
バックエルボーニー		⇦PK	上中	22+30
ダブルハンマー		⇦P	中	25
ロースピンナックル		⇘P	下	18
エルボー		⇨P	中	18
エルボー・バックナックル		⇨PP	(中中)	18+20
インフィニティコンボ		⇨PPP	(中中)中	18+20+30
アルティメットコンボ		⇨PPK	(中中)中	18+20+25
スピンナックルコンボ		⇨PP⇩P	(中中)下	18+20+18
ロードロップコンボ		⇨PP⇩K	(中中)下	18+20+22
ダッシュアッパー		⇨⇨P	中	25
ダブルアッパー		⇨⇨PP	中中	25+20
コンボドロップキック		⇨⇨PPK	中中中	25+20+31
ティナスペシャル		⇦⇨P+K	中	50
バーティカルバックチョップ		⬊P	中	22
バーティカルハンマー		⬊PP	(中中)	22+25
ドルフィンアッパー		⇩⇘P	中	25
ローリングエルボー		⇩⇘⇨P	中	30
アンクルスピンキック		KK	上上	30+30
ダブルミドルキック		⇘KK	中中	25+25

技名	接	コマンド	属性	Dm
ステップキック		⇦K	上	26
バックブレインキック		⇘K	上	45
ドロップキック		⇧K	中	40
フロントステップキック		⇨⇨K	中	38
ジャンピングニーパット		⇨K	中	30
ニーハンマー		⇨KP	中中	30+25
アリキック		⬇KK	下下	12+25
ダブルアリキック		⬇KKK	下下下	12+25+28
クラッシュニー		⇖⇖K	中	28
ダンシングドールキック		F+K	上	32
ショルダータックル		⇦⇨P	中	40
ショートレンジラリアット		P+K	上	34
エルボースイシーダ		⇨P+K	中	35
ローリングソバット	背	⇦K	中	24
フロントロールキック		⇨F+K	中	30
ロードロップキック		⇩F+K	下	25
ムーンサルトプレス		⇦P+K	中	35
投げ技				
デスバレーボム		F+P	上	45
ボディスラム		⇨F+P	上	43
テキサスドライバー		(ボディスラム中に)⇨F+P	派生	50
バーストサイクロン		(壁際で)⇨F+P	上	45+15
フランケンシュタイナー		⇦F+P (ジャンプ中) F+P	上	48
ハンマースルー		⇩⇘⇨F+P	上	0
J・O・S		(ハンマースルー中に)F+P	派生	58
バーストJ・O・S		(壁際で)⇨⇦F+P	上	40+30
タックル		⇦⇨F+P	上	35
起きあがりタックル		(うつぶせ敵頭起きあがり時)F+P	上	35
ジャイアントスイング		(タックル中に)F+P	派生	45
パイルドライバー		⇨⇦F+P	上	50

技名	接	コマンド	属性	Dm
リバースゴリースペシャルボム		(パイルドライバー中に) F+P	派生	20
スカイツイスタープレス		(リバースゴリースペシャルボム中に) F+P	派生	35
フライングメイヤー		F+P	上	48
サーフボードスタイルロック		(フライングメイヤー中に) F+P	派生	20
J・O・S		(サーフボードスタイルロック中に) F+P	派生	37
フィッシャーマンズバスター		F+P	上	68
J・O・サイクロン		⬇ F+P	上	80
ジャーマンスープレックス		(敵背後から)F+P	上	50
ダブルブレイク		(ジャーマンS.中に)F+P	派生	20
投げっぱなし		(敵背後から)F+P	上	60
ジャーマンスープレックス		(敵背後からジャンプ中) F+P		10+55
バーストスープレックス		(壁際で敵背後から)F+P	上	70
フルネルソン		(敵背後から)F+P	上	40
ドラゴンスープレックス		(フルネルソン中に)F+P	派生	30
バースボム		しゃがみ時)F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中) F+P	下	43
トランスフォーレッグロック		(バースボム中に)F+P	派生	20
ダブルアームスープレックス		(敵しゃがみ時)F+P	下	10+45
タイガードライバー		(ダブルアームスープレックス中に) F+P	派生	
ジャパニーズオーシャンボム		(敵しゃがみ時)F+P	下	70
ネッククラッシャー		(敵しゃがみ背後から)F+P (敵しゃがみ背後からジャンプ中) F+P	下	10+60
ールド技				
ドラゴンスクリュー		(中段Kに対し)F	中KDH	45
足4の字固め		(ドラゴンスクリュー中に)F	派生	35
特殊移動技				
フロントロール		P+K	-	0

ゲー事典 表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。　Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。



プロレスラーなだけあって、すべての技が力任せ。相手の攻撃をうまく誘ってクリティカルを狙っていこう。クリティカルが発生したらチャンス。投げを狙うか打撃を狙うか……。相手のホールドを読んだら、ダメージの高いT・F・B・Bを狙おう。

脅威のパワーキャラ

娘のティナと同じ格闘スタイルを持つバース。やはりプロレスラーだけあって、強力な投げ技はもちろんのこと、打撃も威力の高いものが多い。だが、そのぶん素早い技が少なく、大振りな技が多いので、刻みを重視としてくるキャラに対しての割り込みなどが困難になる。

バースが攻撃を仕掛ける際には強力な選択肢で相手に迫り、一気に大ダメージを奪うという戦法が主流となる。刻み技が少ないぶん、誘い技で相手の反撃を誘いつつ、投げの布石を作るためにクリティカルを狙っていく。

この誘い戦法に最も適している技は、モンゴリアンチョップからのヘルシザースだ。

モンゴリアンチョップはしゃがみヒットとカウンターヒットでクリティカルを誘発し、ヘルシザースはノーマルヒットだけで誘発する技。どちらがヒットしても空中コンボへもっていける。1発目でクリティカルを誘発したらベアシザースを出さずにその後の読み合いに展開し、ガードされた場合にだけベアシザースを出すようにしよう。

この技以外にも、ベアクラッシュからのベアシザースやテキサスチョップからのショットガンチョップなどでも代用できるぞ。どちらもディレイをきかせることができるので誘いやすい技だ。

クリティカル後の攻防

強力な投げ技が多いために、相手もホールドを入れてはこない。それゆえ、クリティカルで相手をよろけ状態にしても、相手が警戒してしまうので、安易に投げを狙うことはできない。そのためにも大ダメージを狙える空中コンボを覚えておこう（コンボルート参照）。

浮かせ技は上段Kのジャンピングハイキックと中段Pのバッファロークラッシュの2種類。どちらも上記のクリティカル誘発技後であれば、相手がその技に対してのホールド入力さえしないかぎり確定で浮かすことができる。ダメージも3割〜4割強まであたえることができるぞ。

こういった打撃でのプレッシャーを相手のクリティカル時に印象づけておけば、そのうちホールドで浮かせ技を回避しようとしてくる。そうしたら、こちらの空中コンボ始動技も2択にして、相手のホールドを成功させにくくしてやろう。

相手がホールドを失敗するようなら、ホールドに投げを合わせ、カウンターダメージでイッキに体力を奪う。その投げも、1回の投げで一番減らせるT・F・B・Bを使おう。投げコンボでもいいのだが、抜けられる危険があるため、確実にダメージを奪うためには単発投げで安定したほうがいいだろう。

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
トラースキック		⇦K	上	35
ラウンドマッスルエルボー		P+K	中	28+15
固有打撃技				
ダブルパーム		PP	(上上)	12+12
コンボゴング		PPP	(上上)中	12+12+32
コンボハンマー		PP⇩P	(上上)下	12+12+26
コンボハイキック		PPK	(上上)上	12+12+33
ジャブ・フロントキック		PK	上中	12+26
コンボキックラッシュ		PKK	上中上	12+26+30
ボディフック		⇨P	中	24
ワイルドスイング		⇨PP	中中	24+33
地獄突き		P+K	上	30
エルボーバット		⇘P	中	27
エルボーラッシュ		⇘PP	中中	27+30
テキサスチョップ		⇦P	中	16
ショットガンチョップ		⇦PP	(中中)	16+18
スタンガンチョップ		⇦PP・P+K	(中中)中	16+18+35
ブロトンハンマー		⇙P	下	26
パワーゴング		⇙PP	下中	26+32
ニーリフト		⇘K	中	26
ニーハンマー		⇘KP	中中	26+25
ジャンピングハイキック		⇧K	上	34
スマッシュゴング		⇨⇨P	中	32
ベアクラッシュ		⇘P+K	中	30
ベアシザース		⇘P+KP	中中	30+28
キックラッシュ		⇘KK	中上	26+33
ワンハンドハンマー		⇧P	中	25
バッファロークラッシュ		⇘⇘P	中	35

技名	接	コマンド	属性	Dm
ドロップキック		⇨⇘⇨K	中	40
フライングクロスチョップ		⇦⇨⇨P+K	中	35
ケンカキック	■	⇨⇨K	中	45
モンゴリアンチョップ		⇘P	中	27
ヘルシザース		⇘PP	中中	27+28
ローリングアックス		⇦⇨P	中	32
バーススラリアット	背	⇨P+K	上	38
フロントロールキック		⇨F+K	中	32
レッグブレイク		⇙K	下	18
ロードロップキック		⇩F+K	下	25
マッスルエルボー	背	⇦P+K	中	28
			中	15
アピール：バーニングソウル		⇩P+K	―	0
アックスボンバー		⇩P+K・P+K	強上	55
投げ技				
ファルコンアロー		F+P	上	45
一本足頭突き		⇘F+P (敵背後から)⇘F+P	上	43
猛牛頭突き		(壁際で)⇘F+P	上	20+35
水車落とし		⇦F+P	上	42
ベアプレス		(壁際で)⇦F+P	上	20+35
バース・トルネード		⇨F+P	上	48
フライングボディシザース		⇧F+P (ジャンプ中)F+P	上	50
ダイナマイトラリアット		⇨⇨F+P	上	55
アトミックハンマークラッシュ		(壁際で)⇦⇦F+P	上	65
パワースラム		⇨⇘F+P	上	45
オクラホマスタンピード		(パワースラム中に)⇨F+P	派生	25
キチンシンク		⇨⇘⇦F+P	上	45

技名	接	コマンド	属性	Dm
ストレッチプラム		(キチンシンク中に)⇨F+P	派生	25
マンハッタンドライバー		(ストレッチプラム中に) ⇩⇦F+P	派生	35
スーパーフリーク		⇦⇙⇩⇘⇨F+P	上	68
T・F・B・B		⬇⇨⇦F+P	上	80
T・F・B・C		(壁際で)⬇⇨⇦F+P	上	90
エスケープバック		(敵に背を向け)F+P	上	0
デンジャラスバックドロップ		(敵背後から)F+P	上	55
ロコモーションバックドロップ		(壁際で敵背後から)F+P	上	35+30
アルゼンチンバックブリーカー		(敵背後から)⇨F+P	上	20+20+20
リバースパワーボム		(敵背後から)⇦F+P (敵背後から)⇨⇦F+P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	64
アトミックドロップ		(敵背後から)⇨⇦F+P	上	52
フェイスクラッシャー		(アトミックD.中に)⇨F+P	派生	30
アイアンクロー		(敵背後から)⇨⇘⇩⇙⇦F+P	上	50
グリズリーランチャー		(アイアンクロー中に)⇩⇦F+P	派生	8+8+8+8+8+15
グリズリークラッシュ		(壁際でアイアンクロー中に) ⇩⇘F+P	派生	8+8+8+8+8+25
バースボム		(敵しゃがみ時)⇩F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)F+P	下段	58
スパイラルボム		(敵しゃがみ時)⇨F+P	下	10+55
ダブルアームDDT		(敵しゃがみ時)⇘⇘F+P	下	70
カーフブランディング		(敵しゃがみ背後から)⇩F+P (敵しゃがみ背後からジャンプ中) ⇘F+P	下	70
固有ホールド技				
スパインバスター		(敵中段Kに対し)⇦⇦F	中KH	45
ジュラシックトレーラー		(スパインバスター中に)⇨⇨F	派生	25

ゲー事典　技補足　バース……パームジャブ／P　エルボースマッシュ／⇘P　フロントキック／⇘K

ZACK ザック

担当：SHO

クリティカルを狙う

ザックがクリティカルを発動させるのに使う主な技は、ティー・ソーク。扱いやすく、使用頻度も高い肘だ。

攻撃発生も早く、追加入力でダブルソークへ派生させることができるため、ディレイをかけてもいい。

ただ、クリティカルが発生した場合、よろめき中の相手に上段攻撃がヒットしないのが欠点。そこで、コンボルートの組み合わせにアッパーや膝など、立たせる技を使う必要がある。

しかし、中段攻撃は取られやすいので、下段始動のテッラーン・ストレートを使うといい。よろけが継続し、取られにくいるのでオススメだ。

浮かせ技の使い分け

ザックは、クリティカルが発生したときでも、浮かせ技として選択できる技が多いため、相手に取られにくいという利点がある。大まかに分けると、中段パンチ、キック系、上段キックの3つがあり、出す技によって、その後の空中コンボの内容を変えなければならない。

まず、カウ・ロイ、レイジングニー、デビルズアッパーの3つは浮かせた後、ジェノサイドラッシュが確定するので、一番威力の高い理想的なコンボといえる。

しかし、浮かせ技がどれも中段攻撃なので、取られやすいというのが難点。そこで、相手のホールドの的を絞らせないために、上段浮かせ技の、ライジングヒールキックを、混ぜる必要がある。

ただ、ライジングヒールキックで浮かせた場合は相手の浮きが低いので、安い空中コンボしか入らなくなるが、ホールドで取られるよりはマシ。この場合に入れる空中コンボは、ガトリングニーがオススメ。重量級が相手だと、膝蹴りが1発しか入らないが、軽量級には2発はいるので、ガンガン使っていきたい。

また、ツイスターアッパーで浮かせた場合のコンボも同様にガトリングニーで拾うことが可能。ただ、重量級には入れることができないので、使い分けることが大切だ。

テッラーンストレートからの連係

下段キック始動のテッラーンストレートは、派生技も多く連係の起点にするにはもってこいの技。クリティカル後の刻みに使うのが基本だが、しゃがみ状態からも出せる技なので、通常の攻撃連係としても十分通用する。特に、バルカンフェイクからの投げは非常に使える実戦的な連係なので、ぜひともオススメしたい。敵が投げを警戒するようになったら、テッラーンストレートから、すぐに別のクリティカル始動技を組み合わせてもいいし、派生技にディレイをかけて出してみたりして、工夫すれば、かなり有利に展開することができるぞ。

ティー・ソーク・トロンがクリティカルの起点と考え、クリティカル[illegible]技でテッラーンストレートが有効。この[illegible]浮かし技か[illegible]の2択を迫るのが[illegible]。

コンボルート

ティー・ソーク・トロン <クリティカル> 中P
アッパー
ティー・カウ・トロン
テッラーン・ストレート
上P
カウ・ロイ
レイジングニー
デビルズアッパー
ライジングヒールキック
ツインスターアッパー
<浮かせ>
中K
中K
中P
上K
中P
ジェノサイドラッシュ
ガトリングニー

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
ターンソーククラブ		⇦P	上	28
ターンスピニングヒールキック		⇦K	中	25
起きあがり打撃技				
スプリングヒール		(仰向け敵足)F+K・K	中	18+25
固有打撃技				
ヘルニードル		⇧P	中	25
ティー・ソーク・ボン		⬀P	中	28
ライジングヒールキック		⇧K	上	30
ソーク・クラブ		⇩⬂⇨P	上	28
ダブルインパクト		⇩⬂⇨PP	上中	28+25
スピニングヒールキック		⇩⬂⇨PK	上中	28+25
ティー・ソーク・トロン		⇨P	中	18
ダブルソーク		⇨PP	中中	18+28
エルボーミドルキック		⇨PK	中中	18+10
エルボーダブルミドル		⇨PKK	中(中中)	18+10+10
エルボートリプルミドル		⇨PKKK	中(中中中)	18+10+10+10
インフェルノラッシュ		⇨PKKKK	中(中中中)中	18+10+10+10+15
ティー・ソーク・ラーン		⇨⇨P	中	25
ハーフスピンハイキック	背	⇦K	上	28
ハーフスピンソーククラブ		⇦KP	上上	28+28
ハーフスピンヒールキック		⇦KK	上中	28+25
ティー・カウ・トロン		⇨K	中	25
ガトリングニー		⇨KK	中中	25+25
ヒートサンライズ		⬂K	中	42
タンブリンキック		⇦⇦K	中	28
タンブリンヒール		⇦⇦KK	中中	28+25
スウェイブロー		⬂P	上	12
ジャブ・ハイキック		PK	上上	10+28
ジャブ・ハイターンヒール		PKK	上上中	10+28+26
ジャブ・ハイターントリプル		PKKK	上上中上	10+28+26+30
ブーストラッシュ		PKKKK	上上中上中	10+28+26+30+32
ジャブ・ストレート		PP	(上上)	10+11
バルカンフレイム		PPP	(上上)上	10+11+28
メビウスラッシュ		PPPK	(上上)上中	10+11+28+25
バルカンミドルキック		PPK	(上上)中	10+11+10
バルカンダブルミドル		PPKK	(上上)(中中)	10+11+10+10
バルカントリプルミドル		PPKKK	(上上)(中中中)	10+11+10+10+10
マッドビースト		PPKKKK	(上上)(中中中)中	10+11+10+10+10+15
バルカンローキック		PP⇩K	(上上)下	10+11+10
バルカンダブルロー		PP⇩KK	(上上)(下下)	10+11+10+10
バルカントリプルロー		PP⇩KKK	(上上)(下下下)	10+11+10+10+10
マッドハウンド		PP⇩KKKK	(上上)(下下下)下	10+11+10+10+10+15
バルカンニーキック		PP⇨K	(上上)中	10+11+35
バルカンエッジ		PP⇨P	(上上)中	10+11+15
ジェノサイドラッシュ	背	PP⇨PK	(上上)中中	10+11+15+25
デビルズラッシュ	背	PP⇨PP	(上上)中中	10+11+15+20
バルカンフェイク		PP⇦	(上上)	10+11
フェイクスピニングミドル		PP⇦・K	(上上)中	10+11+25
ヘルスマッシュ		⬊PP	(中中)	20+20
ヘブンスマッシュ		⬊PPP	(中中)中	20+20+30
スラムナックル		⇦P	上	26
メフィストラッシュ		KKKK	上中上中	28+26+30+32
ダブルミドルキック		⬂KK	中中	20+10
トリプルミドルキック		⬂KKK	中(中中)	20+10+10
ミドルキックラッシュ		⬂KKKK	中(中中中)	20+10+10+10
デーモンラッシュ		⬂KKKKK	中(中中中)中	20+10+10+10+15
ダブルローキック		⬇KK	下下	12+10
トリプルローキック		⬇KKK	下(下下)	12+10+10
ローキックラッシュ		⬇KKKK	下(下下下)	12+10+10+10
ベリアルラッシュ		⬇KKKKK	下(下下下)下	12+10+10+10+15
テッラーン・ストレート		⇩KP	下上	12+11
トリッキーミドルキック		⇩KPK	下上中	12+11+10
トリッキーダブルミドル		⇩KPKK	下上(中中)	12+11+10+15
トリッキートリプルミドル		⇩KPKKK	下上(中中中)	12+11+10+15+11
トリッキービースト		⇩KPKKKK	下上(中中中)中	12+11+10+10+10+15
トリッキーローキック		⇩KP⇩K	下上下	12+11+10
トリッキーダブルロー		⇩KP⬇KK	下上(下下)	12+11+10+10
トリッキートリプルロー		⇩KP⬇KKK	下上(下下下)	12+11+10+10+10
トリッキーハウンド		⇩KP⬇KKKK	下上(下下下)下	12+11+10+10+10+15
バルカンエルボー		⇩KPP	下上中	12+11+28
メビウスラッシュ		⇩KPPK	下上中中	12+11+28+25
バルカンニーキック		⇩KP⇨K	下上中	12+11+35
バルカンエッジ		⇩KP⇨P	下上中	12+11+15
ジェノサイドラッシュ	背	⇩KP⇨PK	下上中中	12+11+15+25
デビルズラッシュ	背	⇩KP⇨PP	下上中中	12+11+15+20
バルカンフェイク		⇩KP⇦	下上	12+11
フェイクスピニングミドル		⇩KP⇦・K	下上中	12+11+25
ザックトルネード		⇩F+K	下	20
スピニングミドルキック		F+K	中	32
ツイスターアッパー		⬂P+K	中	40
カウ・ロイ		⇨⇨K	中	35
フライングニーキック		⇨P+K	上	25
			中	25
デビルズアッパー	背	⬂⬂P	中	20
デビルズエルボー		⬂⬂P⇨P	中上	20+35
ヴァーチカルアックス		P+K	中	25
エアウォーク		⇨⇨P+K	中	55
レイジングニー		⬂⬂K	中	28
オーバーヘッドキック		⬂⬂KK	中中	28+35
ターンバズーカ		⇦⇨P	中	45
投げ技				
ワイルドスロー		F+P	上	40
スタナー		⇦F+P	上	45
ゴッ・コー・ティー・カウ		⇨⇦F+P	上	10+10+30
ナイトメアスタンド		(壁際で)⇨⇦F+P	上	15+15+30
ハードラッシュ		⬂⬂F+P (ジャンプ中)F+P	上	12+12+38
スプラッシュダンク		⇩⬂⇨F+P	上	15+15+35
フライボーディング		(壁際で)⇩⬂⇨F+P	上	30+10+10+10+10
ネックハンティング		(敵背[illegible]から)F+P	上	55
バイオレンスビート		([illegible]背後から)⇦F+P※ (敵背後からジャンプ中)F+P	上	12+12-12+25
ビーストファング		(敵しゃがみ時)⇩F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)⇩F+P	下	57
ハートブレイカー		([illegible]しゃがみ時)⬀F+P	下	60
リバースビーストファング		(敵しゃがみ背後から)⇩F+P (敵しゃがみ背後からジャンプ中)⇩F+P	下	63
ダウン攻撃技				
ステッピングウェーブ		⇧P+K・⇦⇨P+K	-	20
特殊行動技				
フェイクロール		⇩⬂⇨F	0	

※背後投げ「バイオレンスビート」は表記のコマンド以外にも、正面固有投げコマンドのいずれでも成立します。

ゲー事典　表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。　Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。



投げと打撃どっちがメイン？

レオンは投げ技が比較的多いだけに、投げをどんどん狙っていきたいところ。だが、投げは打撃に負けてしまうという法則がある以上、安易に投げを狙うことができない。そのためにも、打撃技を主力にしていく必要がある。

なかでも優れている技は、ヒットさせるだけでクリティカルヒットを誘発させることができるニーリフト。

ヒット後に相手がよろけ回復を行なわないと、ジャブが連続でヒットし、そのままよろけ状態を継続できる。ニーリフトによるよろけはそう簡単に回復することはできないので、ヒット後は最速でジャブを出してよろけを継続し、その後の読み合いに転じよう。

ほかには、しゃがみ状態から繰り出せるスマッシュや、3段攻撃のソリッドクラッシュなどが挙げられる。

前者のスマッシュは、技の出が早く、カウンターヒットで空中コンボにもっていくことが可能。また、技の出が早いのでニーリフト↓ジャブのヒット後も狙える。

後者のソリッドクラッシュは、しゃがみorカウンターヒットでクリティカルを誘発させる技。しかも、初段をガードされてもディレイで2発目を出せるので、誘い技としても機能するぞ。基本どおりのパターンでもクリティカルを誘発させられる。

投げの使い分け

投げを決めにくいこのゲームで、投げをどういう状況で狙っていくかというと……、一番狙いやすいのは、何らかの技でクリティカルヒットを誘発した後に、相手のホールドを誘って投げを決めるというやり方。

うまくいけばハイカウンターで一気にダメージを奪えるのでクリティカルヒット後は特に集中しなくてはならない。

ここで狙っていきたい投げは、風車式バックブリーカー。通常時で約3割、ハイカウンターで約4割強ぐらいのダメージを奪えるので積極的に狙っていこう。

狙えカニバサミ!!

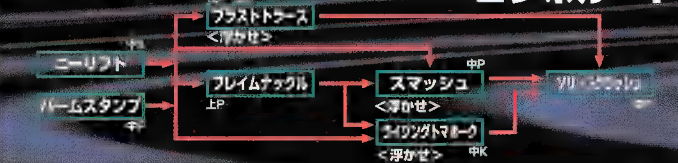
低い姿勢から、相手の足元を自分の足で押さえ込みそのまま投げコンボへ派生するカニバサミ。

このカニバサミは、相手の打撃技をある程度つかむ性能を持っている。リーチ自体も長いので、ローナックルカウンターヒット時にはその場で入力しても、相手をつかむことができるためかなり強力だ。

カニバサミ後は投げコンボに移行するのだが、つかんでからすぐに入力タイミングがくるため。相手に抜けられにくく、それなりのダメージも期待できる。全部決められるように練習しよう。

担当：アストロ

コンボルート



技名	接	コマンド	属性	Dm
[illegible]				
スマッシュアッパー		PPP	上中中	12+18+22
固有打撃技				
パームアロー		⇙P	中	30
トマホークエルボー		⇗P	中	32
スマッシュフック		⇧P	中	18
スマッシュアッパー		⇧PP	中中	18+22
トラースキック		(立ち中に)K	上	36
ライジングトマホーク		⇗K	中	34
ジャベリンキック		⇧K	上	30
ボディソバット	上	F+K	中	35
ブラストバックナックル		⇦P	上	24
ブラストトラース		⇦PK	上上	24+36
ブラストドライブニー		⇦P⇨K	上中	24+25
ニーリフト		⇨K	中	25
スマッシュ		⇘P	中	25
ヒールハンマー		⇦K	中	30
ヘッドバット		P+K	中	25
アームグレネード		⇨P+K	上	38
フレイムナックル		⇨⇨P	上	30
ショルダータックル		⇦⇨P	中	40
スイングダブルハンマー		⇦P+K	中	25
リバースダブルハンマー		⇦P+KP	中中	25+30
レッグスパイク		⇘K	下	25
ボディブロー		⇨P	中	18
ストマッククラッシュ		⇨PP	(中中)	18+18
ソリッドクラッシュ		⇨PPP	(中中)中	18+18+25

技名	接	コマンド	属性	Dm
クラッシュレッグスパイク		⇨PP⇩K	(中中)下	18+18+20
ストマックブレイク		⇨PK	中中	18+30
ジャブ・ボディブロー		P⇨P	(上中)	12+18
ラッシュソバット		P⇨PK	(上中)中	12+18+35
ラッシュレッグスパイク		P⇨P⇩K	(上中)下	12+18+20
ジャブ・ハイキック		PK	(上上)	12+30
ジャブ・ストレート		PP	(上上)	12+12
ストームフック		PPP	(上上)中	12+12+28
ストームブラストナックル		PP⇦P	(上上) 上	12+12+24
ストームソバット		PPK	(上上)中	12+12+35
ストームアッパー		PP⇗P	(上上)中	12+12+32
トラップヒールハンマー		KK	上中	32+30
トラップダブルハンマー		KP	上中	32+25
トラップリバースハンマー		KPP	上中中	32+25+30
ジャイアントアッパー		⇩⇙⇦P	中	32
サイドシミター		⇨⇨K	下	20
シミターロックヒール		⇨⇨KK	下中	20+30
ターンロージャベリン		⇩F+K	下	22
投げ技				
ビクトル膝十字固め		F+P	上	45
ネックハンギングツリー		⇦F+P	上	43
ネックハンギングブロー		(壁際で)⇦F+P	上	53
腕固め		⇨F+P (ジャンプ中)F+P	上	48
ファイヤーストームニー		(壁際で)⇨F+P	上	55
軸足払い		⇦⇨F+P	上	45
立ちアキレス腱固め		(軸足払い中に)⇨⇦F+P	派生	25

技名	接	コマンド	属性	Dm
逆片エビ固め		(立ちアキレス中に)⇩F+P	派生	35
カニバサミ		⇘⇘F+P	上	42
STF		(カニバサミ中に)⇦⇨F+P	派生	10+25
スタンディングアームロック		⇩⇙⇦F+P	上	30
首極め腕卍		(スタンディングアームロック中) ⇨⇦F+P	派生	30
DDT		(首極め腕卍中に)⇩F+P	派生	45
風車式バックブリーカー		⇦⇙⇩⇘⇨F+P	上	67
デザートブリッジ		(壁際で)⇦⇙⇩⇘⇨F+P	上	75
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め		(敵背後から)F+P	上	55
ヘルハザードロック		(敵背後から)⇨F+P (敵背後からジャンプ中) F+P	上	30+30
スリーパーホールド		(敵背後から)⇦⇨F+P	上	50
スイングスリーパー		(スリーパーH中に)⇨⇨F+P	派生	40
スイングブレスフォール		(壁[illegible]でスリーパーH中に) ⇨⇦F+P	派生	30+20
脇固め		(敵しゃがみ時)⇩F+P ([illegible]しゃがみ時ジャンプ中)⇩F+P	下	40
腕ひしぎ逆十字固め		(脇固め中に)⇩F+P	派生	20
クレイジークラッシュ		(腕ひしぎG.中に)⇦⇨F+P	派生	8+8+8
スネークフェイスロック		(敵しゃがみ時)⇗F+P (敵しゃがみ時[illegible]から)⇩F+P	下	25+30
リバースアームロック		(スネークフェイスロック中に) ⇩F+P	派生	20
グラウンドサブミッション		(ダウンした敵に)⇩F+P	ダウン	30
固有ホールド技				
スネークヴァイツ		(壁際で、敵中段Pに対し)⇨⇦F	中PH	72

ゲー事典

技補足　ザック……アッパー／⇘P
レオン……パームスタンプ／⇘P

JANN-LEE ジャン・リー

担当：若人

主力武器はボディブロー

ジャン・リーの持つ打撃技の中で、最も頼れる技は攻撃発生が非常に早く、しゃがみ、またはカウンターでクリティカルヒットを誘発できるボディブローだ。このボディブローは単発で出すこともできるし、牽制の要となるリードジャブから出すことも可能（ソニックブロー）。そのボディブローからは2つの派生技を出せる点が見逃せない。

派生技となるのはリードアッパーに派生するボディアッパーと、ロースピンキックに派生するボディロースピンキック。前者が中段攻撃、後者が下段攻撃になっているため、単純にガードを揺さ振るのに用いることができる。ボディアッパーはボディブロー同様、しゃがみorカウンターでクリティカルヒットを誘発できるので、コンボ始動技としても活用していけるぞ。

一方、ボディロースピンキックはノーマルヒットでクリティカルが発生。回復されなければボディブローが連続ヒットし、例え回復されたとしても、有利な状況で2択攻撃を仕掛けられる点が大きい。

ジャン・リーはこれらの技を主軸にし、相手のガードに対する上下の揺さ振りとディレイを活用して攻め立てるのが基本戦法となる。クリティカルヒットを誘発したら、すかさずコンボ（コンボルート参照）を狙っていこう。

追い打ちを使い分けろ!

クリティカルヒット発生時の狙いは、キックアッパーorハイシンニーキックからのコンボ。ハイシンニーキックは上段なので、リードアッパーorミドルフックキックで、相手の上体を起こしてから出すようにしたい。

追い打ちに関してだが、レオンとパースは浮きが低いので、キックアッパーからはソニックスピンキック、ハイシンニーキックからはドラゴンキャノンで追い打ちすること。エレナ、ザック、ゲン・フーの場合はキックアッパーからはコンボナックルアッパー→二起脚で追い打ちするように。

ドラゴンガンナーを活用せよ!

投げ技のドラゴンガンナーはつかむまでのスピードこそ遅いが、打撃の出始めをつかむ特性を持っている。また、投げ成立後はジャン・リー側が有利なので、ここから2択を迫ることが可能だ。

選択肢の1つとして有力なのはドラゴンキック。相手側はしゃがみパンチなどの上段すかし系の技を出すか、上段or下段ホールドを出す、またはノーガードでしゃがまない限り回避できないので、かなり強力だ。もし、これをかわされるようになったら、間合いを詰めて中段と再度ドラゴンガンナーで2択を迫ろう。



ボディブロー始動の連携と投げ技を使って2択を仕掛ける。これがジャン・リーの基本戦法だ。打撃の出始めを投げられるドラゴンガンナーも、うまく活用していこう。

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
ブラインドナックル		⇗P	上	45
ブラインドエルボー		P+K	中	40
[illegible]打撃技				
ナックルアッパー		⇘P	上	16
バックフック		⇧P	上	24
ハイシンニーキック		⇦K	上	25
リアハイキック		⇧K	上	35
キックアッパー		⇘K	中	26
二起脚		⇘KK	(中上)	26+25
折檻チョップ		⇨P	中	26
スウェイジャブ		⇦P	上	12
ジャブ・ハイキック		PK	上上	10+30
ソニックフック		P⇨P	(上上)	10+18
ソニックスピンキック		P⇨PK	(上上)中	10+18+30
ソニックロースピンキック		P⇨P⇩K	(上上)下	10+18+25
ソニックブロー		P⇩P	上中	10+18
ソニックアッパー		P⇩PP	上中中	10+18+20
コンボロースピンキック		P⬇PK	上中下	10+18+25
リードフック		PP	(上上)	10+10
バックナックル		PPP	(上上上)	10+10+10
ドラゴンラッシュ		PPPK	(上上上)上	10+10+10+47
ドラゴンキャノン		PPP⇨P	(上上上)中	10+10+10+45
ドラゴンスライサー		PPP⇩K	(上上上)下	10+10+10+24
コンボナックルアッパー		PP➡P	(上上)上	10+10+16
コンボハイキック		PPK	(上上)上	10+10+26
ボディブロー		⇨P	中	18

技名	接	コマンド	属性	Dm
ボディアッパー		⇨PP	中中	18+20
ボディロースピンキック		⇨P⇩K	中下	18+25
フラッシュフック		⇨⇨P	上	18
フラッシュスピンキック		⇨⇨PK	上中	18+30
フラッシュロースピンキック		⇨⇨P⇩K	上下	18+25
ロードラゴンハンマー		⇗P	下	20
ドラゴンハンマー		⇦⇨P	中	28
シンニーキック		F+K	中	25
シンニーハイキック		F+KK	中上	25+35
ミドルフックキック		⇦K	中	24
ダブルフックキック		⇦KK	中上	24+25
スラストスパイクキック		⇩KK	下中	12+37
スラストスピンキック		⬇KK	下下	12+25
サイドマスターキック		⇧KK	中上	22+32
ドラゴンストライク		⇦K⇨P	中中	22+50
サイドバックキック		⇦K⇦K	中中	22+25
スナップキック		⇨K	中	20
スナップスピンキック		⇨KK	中上	20+32
スナップスパイクキック		⇦K⇦⇨K	中中	20+37
ドラゴンローキック		⇗K	下	24
ロースピンキック		⇩F+K	下	25
ドラゴンブロー		⇩⇘⇨P	上	40
ドラゴンエルボー	背	P+K	中	35
ドラゴンナックル		⬇⇦⇨P	中	50
ドラゴンキック		⇩⇘⇨K	強上	55
ドラゴンスパイク		⇦⇨K	中	40

技名	接	コマンド	属性	Dm
フラッシュターン	背	⇦⇦P	上	18
ハイスピンキック		KK	上上	30+32
ドラゴンフレア		⇨⇨K	中	42
ドラゴンステップハイ		⇨F+K	上	36
[illegible]				
ヘルドライブ		F+P	上	40
ドラゴンガンナー		⇨F+P	上	42
肩車投げ		⇦F+P (ジャンプ中)F+P	上	48
ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン		⇩⇙⇦F+P	上	5+5+5+5+5+30
ザ・フォール・オブ・ザ・ドラゴン		(壁際で)⇩⇙⇦F+P	上	5+5+5+5+5+20+20
ヘッドロック		⇩⇘⇨F+P	上	53
ブルドッキングヘッドロック		(ヘッドロック中に)⇨F+P	派生	25
ドラゴンレイブ		(敵背後から)F+P	上	30+25
折檻パンチ		(敵背後から)⇩⇘⇨F+P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	58
フロントフェイスロック		(敵しゃがみ時)⇩F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)⇩F+P	下	55
サイドバスター		(敵しゃがみ時)⇨F+P	下	60
懲罰パンチ		(敵しゃがみ背後から)⇩F+P (敵しゃがみ背後からジャンプ中) ⇩F+P	下	63
ダウン攻撃技				
エンター・ザ・ドラゴン		⇧F+P+K	上	15+5+5

ゲー事典 表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。 P：パンチボタン K：キックボタン F：フリーボタン 矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。 Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

LEI-FANG レイファン

主力は連肘撃だ

太極拳の使い手レイファンは単発の打撃技のイメージがあるが、連係技も充実しており中段パンチを主体としたディレイで相手を攻めていく。

このとき中心となるのは連肘撃で、初段の肘はカウンターかしゃがみ状態の相手にヒットでクリティカル発生。2段目の金鶏独立部分はクリティカル中かカウンターヒットで相手が浮き、空中コンボへ移行できる。入れるコンボは、とう脚・背折靠を基本とし、重い相手やアンジュレーションが絡んだ場合は七寸靠で吹き飛ばそう。またこの部分は玉女穿梭でもまったく同じ状態の選択が可能である。

投げに行くには焦らない

連肘撃がガードされ始めるとレイファン側が苦しくなるのは事実。じゃあそこを投げに行けばいいのか?

確かに間違いではないがその判断は早々だ。まずはディレイを中心に使っていき、相手側に手を出させるような闘いのほうが、良い結果を得られることが多い。

幸い、デッドオアアライブの技の数々はディレイがかかる技がほとんどだ。かからないほうがまれなくらいである。このディレイに、肘撃→肘撃などのクリティカルを発生させやすい技を続ける連係をプラスしていけば、なかなか相手は我慢できなくなる。

なお、使う投げ技は普段は倒巻靠で、相手がホールドを入力しそうなときは裡ねい臂すいで大ダメージを狙おう。

可能性広がる撃地捶

撃地捶は技の発生は遅いもののカウンターヒットでクリティカルを誘発できる優秀な下段攻撃である。下段攻撃というと最後の締めに使われる技が多いが、この技は大ダメージを狙うときに使用する。

カウンターヒット後は、とう脚・背折靠で浮かせてから連環連蹴脚を狙う。例によって重いキャラやアンジュレーションの場合は、連環穿宮腿や連環金鶏独立で代用しよう。なおちょっとでも遅れると、とう脚・背折靠が間に合わないので決め打ちで出すくらいの心構えでいきたい。

また撃地捶は地面が雪や水の場合はカウンターヒットである必要はなく素当たりでOKとなる。このメリットは計り知れないほど大きく、チャンスはたくさんある。ステージによって多用していこう。

ホールド後はどうする?

このあとの確定はいくつかあり、まず背後投げが確定する。余裕があればコマンド投げにしてみよう。また、打撃にするのであれば、連肘撃↓とう脚・背折靠が安定。

攻撃の面ではディレイを中心に相手を浮かせていこう。ホールドはほかのキャラより ダメージが高く設定されている。抜けコンボは抜けられにくい?積極的に使っていくべきだ。

担当:がっちん

コンボルート

懶紮衣(中P) → 斜飛肘撃(上P) → <浮かせ>連肘撃 / <浮かせ>中P・上P中K / 擺脚 <浮かせ>上K → 蹬脚・背折靠 / 連環連蹴脚 / 連環金鶏独立

懶紮衣 → <浮かせ>連肘撃(中P・上P中K) → 蹬脚・背折靠

技名	接	コマンド	属性	Dm
背後打撃技				
閃通背		P+K	中	38
固有打撃技				
前招		⬂P	中	25
斜飛肘[illegible]		⇧P	上	18
二起脚		⬂KK	(中上)	23+25
転身擺蓮脚		⬃K	上	34
双按		⇨⇨P	中	26
双風[illegible]耳		⇦⇨⇦P	上	25
七寸靠		⇦⇨P	中	40
金鶏独立		P+K	上	20
			中	25
跌叉		⇩⇩K	下	25
肘撃		⇨P	中	17
連肘撃		⇨PK	中/上	17/+20
			/中	/+25
掩手捶		⇦⇦P	上	26
抱頭推山		⇦P	中	22
抱頭推山・前招		⇦PP	中中	22+25
撤地竜		⬂P	中	18
上歩七星		⬀PP	中中	18+28
小[illegible]打		⇩⬂⇨P	中	32
[illegible]地捶		⬂⬂P	下	20
撃地[illegible]脚		⬂⬂PK	下中	20+23
撃地二起脚		⬂⬂PKK	下(中上)	20+23+25
撃地背折靠		⬂⬂PP+K	下中	20+35
側踹脚		⇨K	上	24
分脚		⇨⇨K	中	32
[illegible]脚		⇧K	上	24
穿宮連腿		⇦KK⇩K	上中下	30+20+15

技名	接	コマンド	属性	Dm
斧刃脚		⬃K	下	15
斧刃跌叉		⬃KK	下下	15+23
蹬[illegible]背折靠		⬂KP+K	中中	26+35
抱虎帰山		⇨P+K	上	22
懶紮衣		⬂P	中	20
転身単鞭		P	上	12
翻身単鞭		⬃P	中	29
[illegible]探馬		PP	(上上)	10+12
連環小擒打		PPP	(上上)中	10+12+32
玉女穿梭		PP⇨P	(上上)中	10+12+20
連環金鶏独立		PP⇨PK	(上上)中/上	10+12+20/+20
			/中	/+25
連環抱頭推山		PP⇦P	(上上)中	10+12+22
連環前招		PP⇦PP	(上上)中中	10+12+22+25
連環蹴脚		PPK	(上上)上	10+12+25
連環連蹴脚		PPKK	(上上)上上	10+12+25+28
連環穿宮腿		PPK⇩K	(上上)上中	10+12+25+20
連環跌叉		PP⇩K	(上上)下	10+12+25
青竜出水		P⬂P	(上中)	10+20
青竜双按		P⬂PP	(上中)中	10+20+26
青竜背折靠		P⬂PP+K	(上中)中	10+20+35
単鞭・掛面脚		PK	(上上)	10+30
[illegible]・穿宮[illegible]		PKK	(上上)中	10+30+20
[illegible]・穿宮連腿		PKK⇩K	(上上)中下	10+30+20+15
連蹴脚		KK	上上	28+32
[illegible]・穿宮腿		K⇩K	上中	28+20
[illegible]狩		⇦P+K	上	20
当頭砲		⬂P+K	中	34
背折靠		⇩P+K	中	35
旋風脚		F+K	中	35

技名	接	コマンド	属性	Dm
投げ技				
倒攔猴		F+P	上	42
野馬分鬃		⇦F+P	上	46
回身推肘		(壁際で)⇦F+P	上	0
倒巻靠		⬂F+P	上	20+32
撤身捶		⇦⇨F+P	上	55
按膝拗歩		⇦⇨F+P (ジャンプ中)F+P	上	25+25
按膝圧身靠		([illegible]際で)⇦⇨F+P	上	25+35
挑手打胸		⇩⬃⇦⇨F+P	上	48
太公釣魚		(挑手打胸中に)⇦F+P	派生	20
連・太公釣魚		(太公釣魚中に)⇨⇦F+P	派生	32
托肘[illegible]靠		(太公釣魚中に)⇦⇨F+P	派生	28
裡[illegible]臂捽		⇩⬃⇦⇦F+P	上	15+47
托肘臂捽		(敵背後から)F+P	上	55
上歩靠		(敵背後から)⇨⇦F+P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	58
膝頂後擺脚		(敵背後から)⇩⬂⇨F+P	上	30+30
蹬一[illegible]		(敵しゃがみ時)⇩F+P	下	10+20+28
金鶏独立		([illegible]しゃがみ時)⬂F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)F+P	下	62
提手上勢		(敵しゃがみ時背後から)⇩F+P (敵しゃがみ背後時ジャンプ中) ⇩F+P	下	65
固有[illegible]				
撤身背折靠		(壁際で敵中段Pに対し)⇦⇨F	中PH	30+42
採挒		([illegible]上中Pに対し)⇦⇨F	上中H	0
掤勢		(敵上中Kに対し)⇦⇨F	上中H	0
擴勢		(敵下段Pに対し)⇦⬃F	下段H	0
化推		(敵下段Kに対し)⇦⬃F	下段H	0

ゲー事典　技補足　ジャン・リー……リードジャブ/P　リードアッパー/⬂P
レイファン…懶紮衣/⬂P

あやね

AYANE

担当：がっちん

弧影爪でコンボの山を築け!

霧幻天神流覇神門を受け継ぐあやねの動きは、変幻自在で相手を惑わすことが可能。とくに背を向けてからの動きが豊富、不思議な魅力を持ったキャラクターである。

ただ、そうは言っても使う側は細かく気にする必要はない。今は後ろを向いているから……と考えている余裕などないので、強力な技を全面に押し出して闘っていくといい。

まず主力となる浮かせ技は弧影爪で決まり。さすがに、2発ともガードされると不利なので、ディレイを駆使することも忘れないようにしよう。

飄針止めからの打撃技の選択肢は背中を向けているのであまり有効ではない。ホールドで取られるまでは積極的に打撃技で押していくといい。

どこで投げに行こうかな?

主力技の弧影爪であるが、1発目でクリティカルが発生していて、ディレイを使わないとしても連続技としては確定しない(ホールドのため)。

逆に言い換えればここが投げのポイント。飄針の後の背中を向けた状態ではあるが、浪刃や闇鴉を使っていける。また、颪やあえて正面を向いてからの投げもある。

なお、投げ技は余裕がないときは霧惑いを使い、相手のホールドを読んだなら華蝶乱夢を狙おう。霧惑い後の空中コンボは、弧影爪↓曳光覇神砕がいい。この空中コンボはあやねの基本コンボであるが、この状況では背中からの打撃になるためホールドされず確実にヒットする。螺旋刃↓羅刃昇破↓影月輪も安定している。軽量キャラやアンジュレーションがあれば虚空槍もいいが魅せ技のレベルとなる。

下段技を意識させる

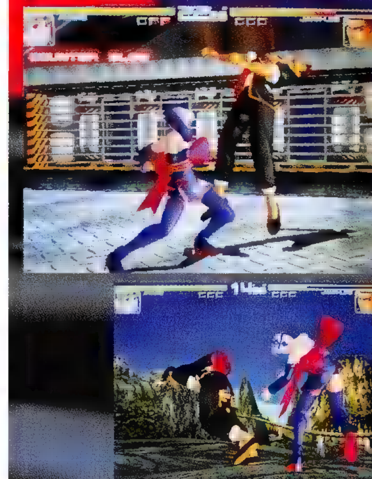
攻撃の面だけを見れば弧影爪の使い方がわかってくるだけで十分に中級レベルのあやねになっているはずだ。あとはディフェンス面の強化と投げのタイミングになるのだが、もう少し打撃技のバリエーションは必要となるだろう。

そこで使ってほしい技としては耀光刃や砂塵蹴。背向けからの寂光刃と寂光砂塵蹴。どちらも基本的には1段止めからの派生にしよう。背向け状態を維持しつつ下段攻撃を使っていくのだ。

最後にコンボルートは相手の回復までは考慮していないのでガードされることもある。あやねはこのルートにこだわらないで闘っていこう。

中段Kホールド後はどうする?

現時点でのオススメは、背陣↓円舞翔↓羅刃昇破↓影月輪。羅刃昇破が2回入るが無理はしない。早すぎても落としてしまうので注意。



強力な浮かせ技である弧影爪の使い方が[illegible]要。プラス背を向けた状態での思い切った動きで攻撃にアクセントをつけていく。[illegible]惑いは[illegible]の打[illegible]で空中コンボへ。



技名	接	コマンド	属性	Dm
固有打撃技				
覇神双昇		PPP	(上上)中	10+10+20
連刃連天脚		PPKK	(上上)上上	10+10+27+27
連刃飄針	背	PP⇨P	(上上)中	10+10+22
連刃弧影爪		PP⇨PP	(上上)中中	10+10+22+28
覇神[illegible]		PK	上上	10+25
飄針	背	⇨P	中	22
弧影爪		⇨PP	中中	22+28
双覇[illegible]		⇦⇨P⇦K	中中	25+22
風斬刀		⇘P	中	20
風斬龍舞	背	⇘P⇦P	中中	20+23
地雷衝		⇘⇘P	下	18
地雷炎陣		⇘⇘P⬇K	下下	18+25
[illegible]刀	背	⇦P	中	23
螺旋裏人脚		⇦PK	中上	23+28
螺旋飛鷲脚		⇦P・K	中上	23+35
螺旋裏地脚		⇦P⇩K	中下	23+25
螺旋飛燕脚		⇦P・⇩K	中下	23+30
風神双昇		⇙PPP	(上上)中	12+10+20
風神脚		⇙PK	上上	12+28
風神連天脚		⇙PKK	上上上	12+28+22
耀光刀	背	⇗P	下	18
砂塵蹴		⬋PK	下下	18+25
連天脚		KK	上上	27+22
迅雷龍槍脚		⇨KK	中上	26+25
迅雷狼[illegible]		⇨K⇩K	中下	26+22
蒼天[illegible]		⇧K	上	25
龍尾裂扇		⇙K	中	45
秋月輪	背	⇘K	中	40
斧神脚		⇦K	中	28
裂天脚		F+K	上	35
裂空脚		⇘F+K	中	30
狼槍脚		⇩F+K	下	25
曳光覇神撃		P+KPP	(上上)上	24+15+25
曳光風塵砕		P+KPK	(上上)上	24+15+55
曳光覇神砕		P+KP⇘K	(上上)中	24+15+30

技名	接	コマンド	属性	Dm
曳光覇神[illegible]		P+KP⇩K	(上上)下	24+15+25
幻夢槍		⇩⇘⇨K	中	38
風塵砕	背	⇩⇘⇨F+K	上	55
捷・綾音[illegible]り		⇦F+K	中	32
背後打撃技				
裏弧影		⇩P	中	28
裏地刃		⬇P	下	12
裏人脚		⇩K	中	25
裏地脚		⬇K	下	25
羅神[illegible]昇		PPP	(上上)中	10+10+20
羅神曳光斬	背	PP⇦P	(上上)上	10+10+15
羅神曳光破	背	PP⇦PP	(上上)(上上)	10+10+15+10
羅神曳光[illegible]		PP⇦PPP	(上上)(上上)上	10+10+15+10+20
羅神風塵砕		PP⇦PPK	(上上)(上上)上	10+10+15+10+55
羅神曳光砕		PP⇦PP⇘K	(上上)(上上)中	10+10+15+10+30
羅神曳光蹴		PP⇦PP⇩K	(上上)(上上)下	10+10+15+10+25
羅刃昇[illegible]		PP⇨P	(上上)中	10+10+20
羅刃[illegible]人脚		PP⇨PK	(上上)中上	10+10+20+28
羅刃飛[illegible]脚		PP⇨P・K	(上上)中上	10+10+20+30
羅刃裏地脚		PP⇨P⇩K	(上上)中下	10+10+20+25
羅刃飛燕脚		PP⇨P・⇩K	(上上)中下	10+10+20+30
羅刃寂光刀		PP⇙P	(上上)下	10+10+18
羅刃砂塵蹴		PP⬋PK	(上上)下下	10+10+18+25
颪祭		⇧K	中	35
影月[illegible]		⇘K	中	40
残影覇神[illegible]		⇦PPP	(上上)上	20+15+25
残影風塵砕		⇦PPK	(上上)上	20+15+55
残影覇神砕		⇦PP⇘K	(上上)中	20+15+30
残影覇神蹴		⇦PP⇩K	(上上)下	20+15+25
寂光刀		⇙P	下	18
寂光[illegible]		⬋PK	下下	18+25
円舞翔		⇘P	中	24
円蹴閃		⇩F+K	下	30
虚空槍		F+K	中	43
[illegible]技				
紅葉崩し		F+P	上	40

技名	接	コマンド	属性	Dm
[illegible]円舞		⇨F+P	上	42
覇光円舞		(壁際で)⇨F+P	上	52
霧惑い		⇦F+P	上	0
桃扇花		⇦⇨F+P (ジャンプ中)F+P	上	52
梅扇花		(壁際で)⇦⇨F+P	上	30+30
雪崩車		⇨⇨F+P	上	48
氷柱落とし		⇧F+P	派生	20
華蝶幻戯		⇩⇘⇨F+P	上	20+35
華蝶乱夢		⇩⇙⇦F+P	上	60
闇鴉	背	(敵に背を向け)⇨F+P	上	58
浪刃		(敵に背を向け)F+P	上	20+23
流砂落とし		(敵背後から)F+P	上	52
乱れ椿		(敵背後から)⇨F−P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	55
裏闇鴉		(敵背後から敵に背を向け) ⇨F+P	上	58
刹那落とし		[illegible]しゃがみ時)⇩F−P	下	55
神夜隠し		[illegible]しゃがみ時)⇙F−P (敵しゃがみ時ジャンプ中)⇩F+P	下	55
秋水刈り		(敵背後から敵に背を向け)⇩F+P	下	62
夢想車		(敵しゃがみ時背後から)⇩F+P	下	57
天[illegible]陣		(敵しゃがみ時背後から)⇩F+P (敵しゃがみ背後時ジャンプ中) ⇩F+P	下	40+20
[illegible]動技				
[illegible]	背	⇧P	-	0
風舞	背	⇘P (敵に背を向け)⇙	-	0
風浪	背	(敵に背を向け)⇦⇨	-	0
風転		(敵に背を向け)⇨➡	-	0
連風転	背	(風転中に)➡	-	0
颪		(敵に背を向け)⇘	-	0
霜颪		(敵に背を向け)⬊	-	0
颪流れ	背	(敵に背を向け)⇙⬅	-	0
霜颪流れ	背	(敵に背を向け)⇙⬋	-	0

ゲー事典 表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。 P：パンチボタン K：キックボタン F：フリーボタン 矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。 Dmはその技のダメージを、属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

EIN アイン



主力は揚げ突き。これでクリティカルヒットを狙おう（写真左上）。立ちガードやホールドに対しては投げが有効（写真上）。クリティカルヒット後は中段K属性の浮かせ技が中心になる（写真右）。

担当：ちゃつきー

揚げ突きが打撃の主軸

アインは扱いやすいスタンダードなキャラだ。豊富な打撃技はどれも使いやすく、これらに投げを加えればそれなりの闘いができる。

クリティカルヒットを狙う打撃技の中心は、基本技の揚げ突き。単発技ではあるが、ガードされても確定の反撃を受けることはなく、出の早さも十分なものを持っている。まずはこれをクリティカル誘発技の軸に据えていこう。

2択のもう片方として使う投げ技は、コマンドの簡単な竜骨とダメージの高い火影に注目。どちらも壁際で決めればダメージがアップするぞ。

浮かし技で勝負をかける

揚げ突きなどでクリティカルヒットが発生したあとは、順突きと揚げ突きの組み合わせでよろけを継続させ、浮かし技につなげるのが基本だ。

浮かし技の種類と、そこにつなぐポイントを変えていくことと、対ホールドの選択肢として火影などの投げ技を必ず用意しておくことを頭に置き、相手の的をはずしていこう。

浮かし技の軸は、中段K属性の天槍と舞鶴。前者は浮きが高く、よろけ中ヒットの場合、揚げ突き→霧鐘とつなぐことができる（レオン・バースに対しては直接霧鐘）。また、壁際に追い詰めた状態でもしっかり浮く（叩きつけにならない）ので、安定したダメージが望めるのも魅力だ。これに対し、後者は浮きがやや低いものの、ホールドされた場合に受け流しになるため、反撃に失敗する可能性を期待できるのがうれしい。

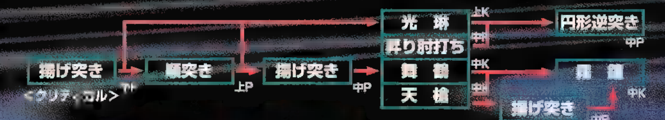
一方、裏の選択肢となる上段Kの光琳。中段Pの昇り肘打ちは、どちらも相手に背を向ける浮かし技だ。このため、背後打撃技で追い打ちするのが基本に思えるが、実は相手方向にレバーを入れっぱなしにして向き直り、霧鐘を入れることもできる。もちろん、ダメージはこちらのほうが高いぞ。ただしレオン、バースに対しては光琳→霧鐘が入らないので、向き直らずに円形逆突きで追い打ちすること。

連係技で攻めるなら

連係技で攻めるときは、鈎手突き、及びそれと同形の技となる連鈎手。下段足刀・鈎手突きからの派生を意識して使ってみたい。中・下段どちらの派生にもつながる上、中段の牽牛、下段の鈎手・水面蹴りはいずれもクリティカルヒットが狙える技だ（後者はカウンターヒット時ダウン）。

相手が素早く回復した場合は次の技をガードされてしまうが、こちらがイニシアチブを取れることは確か。ディレイを交えてクリティカルヒットを狙い、その後は各種浮かし技や揚げ突きと、投げ技による2択を仕掛けていこう。

コンボルート



技名	接	コマンド	属性	Dm
基本打撃技				
揚げ突き		⇘P	中	20
背後打撃技				
飛び後ろ蹴り		⇧K	中	30
固有打撃技				
鐔打		⇨P	中	24
[illegible]		⇦P⇨P	上	42
双手突き		⇨P+K	上	20
			中	20
風塵		⇩⇘⇨P	中	45
塊打		⇧P	中	20
氷砕		⇖P	上	38
昇り肘打ち	背	⇗P	中	25
武雷		⇗PK	中上	25+21
連突き		PP	(上上)	10+10
連風塵		PPP	(上上)中	10+10+25
連鈎手		PP⇨P	(上上)上	10+10+16
連牽牛		PP⇨PP	(上上)上中	10+10+16+18
霧鐘		PP⇨PK	(上上)上中	10+10+16+25
落照		PP⇨P⇩K	(上上)上下	10+10+16+22
連突き・廻し蹴り		PPK	(上上)上	10+10+25
連突き・連蹴り		PPKK	(上上)上中	10+10+25+27
連突き・下ろし蹴り		PP⇩K	(上上)下	10+10+25
朱雀		PP⇩PP	(上上)下上	10+10+10+32
竜尾		PP⬇KK	(上上)下下	10+10+10+24
突き・廻し蹴り		PK	上上	10+25
突き・連蹴り		PKK	上上中	10+25+27
鈎手突き		⇨⇨P	上	16
牽牛		⇨⇨PP	上中	16+18
鈎手・横蹴り		⇨⇨PK	上中	16+25
鈎手・水[illegible]蹴り		⇨⇨P⇩K	上下	16+25

技名	接	コマンド	属性	Dm
鉄槌		⇦P	上	15
鉄槌・下[illegible]足刀		⇦P⇩K	上下	15+15
天涯		⇦P⇩KP	上下中	15+15+20
連鉄槌		⇦PP	(上上)	15+15
紫煙		⇦PPP	(上上)中	15+15+20
風紋		⇦PP⇩K	(上上)下	15+15+25
廻し・後ろ蹴り		KK	上中	30+27
昇り廻し蹴り		(立ち中に)K	上	35
前蹴り上げ		⇦K	中	28
飛び膝蹴り		⇨⇨K	中	28
流星		⇨⇨KK	中上	28+25
残星		⇨⇨KKK	中上中	28+25+25
天槍		⇘⇘K	中	30
踵落とし		⇧K	中	27
風雲		⇦⇨K	中	38
司空		⇩⇘⇨K	中	42
光露		F+K	中	30
光露・跳ね蹴り		F+KK	中上	30+30
光露・水面蹴り		F+K⇩K	中下	30+25
光琳	背	⇦F+K	上	28
撞き肘		P+K	中	32
暁鐘		P+K・⇨P	中中	32+40
膝蹴り		➡K	中	24
鬼歯		➡KK	中中	24+32
足刀蹴り		⇨K	上	25
足刀連蹴り		⇨KK	上上	25+25
列星		⇨KKK	上上上	25+25+25
天狼		⇨KK⇨K	上上中	25+25+27
下段足刀		⇘K	下	15
振向下段足刀		(敵に背を向けて)⬇K	下	15
銀狼		⇘KK	下中	15+27

技名	接	コマンド	属性	Dm
刃文		⇘KP	下中	15+20
下段足刀・鈎手突き		⇘K⇨P	下上	15+16
雷牛		⇘K⇨PP	下上中	15+16+18
天雷		⇘K⇨PK	下上中	15+16+25
界雷		⇘K⇨P⇩K	下上下	15+16+22
下ろし蹴り		⇩K	下	10
豹尾		⬇KK	下下	10+24
飛び前蹴り		⇗K	中	23
翔麟		⇗KK	(中上)	23+25
光風		⇨F+K	中	37
舞鶴		⇖K	中	36
前蹴り		⇘K	中	20
飛び連蹴り		⇘KK	中中	20+23
天麟		⇘KKK	中(中上)	20+23+23
投げ技				
水月		F+P	上	10+30
竜骨		⇦F+P (ジャンプ中)F+P	上	15+32
岩骨		(壁際で)⇦F+P	上	57
火影		⇘⇘F+P	上	65
烈火		(壁際で)⇘⇘F+P	上	15+15+15+15+15
風濤		⇨F+P	上	10+38
紅蓮		⇩⇘⇦F+P		15+30+15
双頂		(敵背後から)F+P	上	55
星嶺		(敵背後から)⇦F+P (敵背後からジャンプ中)F+P	上	60
零月		(敵しゃがみ時)⇩F+P (敵しゃがみ時ジャンプ中)⇩F+P	下	55
百舌刺		(敵しゃがみ時)⇘F+P	下	60
鶴手挟		(敵しゃがみ背後から)⇩F+P	下	62
水輪		(敵しゃがみ背後から)⇘F+P	下	65

ゲー事典　技補足　順突き／P　円形逆突き／（敵に背を向け）⇩+P

DOA2 NEWS

『DOA2』に新モード タッグ解禁！ 発覚!?

発売前から一部でその存在が噂されていたタッグ・モードが去る12月2日（木）をもって、出現パスワードと共に公開された。

このモードはCPU戦、対人戦のいずれでも選択することが可能で、対戦の場合はシングルorタッグのいずれかを乱入する度に選び直すことが可能。具体的には、まず挑戦者側がどちらのモードにするか選択、チャンピオン側がそれを了承して受ければOK！

タッグ・モード中は選択した2人のキャラクターをF＋P＋Kで任意に入れ換えることができ、タッグ専用の協力技（コマンド表参照）を使用することが可能。ただし、協力技はそのキャラクターが控えに居る時にコマンドを入力することで発動し、いずれかのパートナーがKOされてしまうと使うことができない。

また、特定のキャラクター同士の組み合わせでのみ発動するタッグ協力技もある。

（伊勢猫）

サバイバルモード …第3のCPU戦

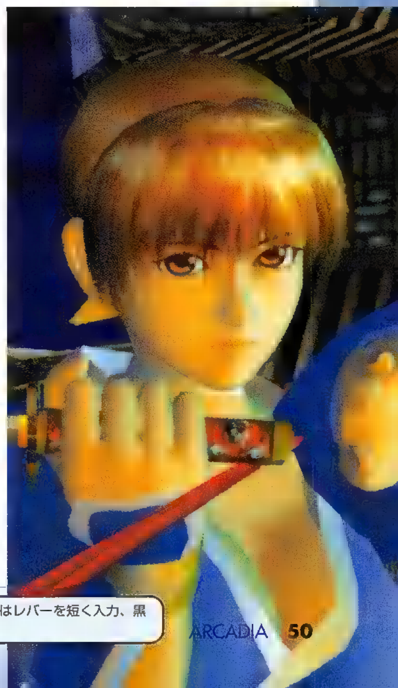
これでタッグ・モードを含めた3つのプレイ・モードから選択してプレイすることが可能なわけだが……実はもう1つ、別のモードが存在する。

それが「サバイバル・モード」で、ストーリー・モードやタイムアタック・モードと同じようにCPU戦限定のスペシャルモード。内容的には次々と出現してくる敵キャラを、可能な限り倒し続ける……といった文字どおりの「サバイバル」形式で、こちらも近い内に公開されていく予定。

基本的な操作自体は変わらないようだが、専用のアイテム（？）なども出現したり……腕に自信のあるプレイヤーたちは是非、一度お試しあれ。



技名	コマンド	ダメージ	備考
アリウープ	⇨⇨F+P+K	70	&ザックのとき
パワースラム	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	50	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
オクラホマスタンピード	(パワースラム中) ⇨F+P	25	
ザック			
マッドシェイキング	⇨⇨F+P+K	70	&レオンのとき
ファンキーエルボー	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	58	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
レオン			
ヘビィサンド	⇨⇨F+P+K	15+40+15	&ザックのとき
ギロチンナパーム	⇨⇨F+P+K	10+30+30	&バースのとき
デストラップ	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	62	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
ジャン・リー			
ダブルドラゴン	⇨⇨F+P+K	10+10+10+40	&レイファンのとき
ディープ・ザ・ドラゴン	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	28+30	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
レイファン			
天仰竜脚	⇨⇨F+P+K	20+50	&ジャン・リーのとき
へい身[illegible]	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	62	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
あやね			
霧幻天翔	⇨⇨F+P+K	30+40	&アインのとき
綾旋	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	58	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
アイン			
神楽月	⇨⇨F+P+K	70	&あやねのとき
火影	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	63	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき



ゲー事典　表のコマンドはキャラクターが右向きのときのものです。　P：パンチボタン　K：キックボタン　F：フリーボタン　矢印の向きはレバーの方向を、白矢印はレバーを短く入力、黒矢印は長めの入力を表しています。　Dmはその技のダメージを。属性の「上」「中」「下」「強上」は「上段」「中段」「下段」「強上段」を表しています。

基本はキャンセル交代
タッグシステム概要

ようやく解禁になったタッグモード。まずは全体の概要をチェック！

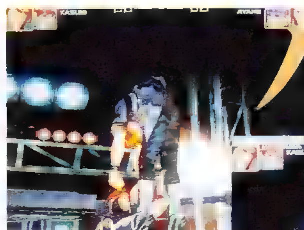
交代の方法は片方が倒されての「強制交代」を除けば、基本はボタン3つ同時押しによる「生交代」だが、このほかに交代方法が2つある。

1つが「キャンセル交代」。ダウンを奪える打撃、およびクリティカル誘発打撃であればキャンセルして交代可能。先行入力も受け付けてくれる。

もう1つが規定の「タッグ協力技（タッグ投げ）」での交代だ（下表参照）。

なお、控えのキャラは体力が少しずつ回復する。危ないと思ったら無理せず素直に交代すべし！　例外として、相手を壁に叩きつけたときのキャンセル交代は、パートナーが上から飛び降りる形になる。

ハヤブサ&かすみ





飯綱落としの要領でハヤブサが相手を上空高く舞い上げ、そのまま離脱。かすみが踏みつけつつ降り立つ！　忍者らしい息の合った連携だ。このように、全キャラに必ず専用モーションの協力技がある。

飯綱風車落とし

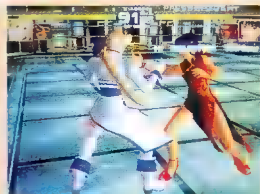
決めて爽快！見て溌剌！ これがタッグコンボだ!!







ダウンを奪える打撃技とクリティカル打撃がキャンセル交代可能。さまざまなタッグコンボのバリエーションが考えられる。オープニングデモにも注目。



CPU戦をやると生交代のリスクを十二分に実感できる。

交代のデメリット

生交代をする場合は注意。バック転中と出現時は被カウンター扱いのやられ判定がある。また壁を背負うと交代自体が成立しない。



キャンセル交代なら出現時を狙われることはない。

交代のメリット

メリットはやはりキャンセル交代にあろう。安全なだけでなく、空中コンボの可能性も大きく広がる。控えの体力回復量もバカにできないぜ。

交代関連二大コマンド

普通に交代：F+P+K

キャンセル交代：(クリティカルorダウン打撃ヒット時に) F+P+K

担当：C・LAN

技名	コマンド	ダメージ	備考
かすみ			
朧二重	⇨⇨F+P+K	30+40	&ハヤブサのとき
朧	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	64	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
リュウ・ハヤブサ			
飯綱風車落とし	⇨⇨F+P+K	70	&かすみのとき
昇雷弾	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	30+15	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
閃光鎌鼬	(昇雷弾中に) ⇩⇙⇦⇖⇧F+P	30	
閃光飯綱	(閃光鎌鼬中に) ⇨⇗⇧⇖⇦⇙⇩⇘F+P	50	
ゲン・フー			
双鳳雷撃把	⇨⇨F+P+K	10+20+20+20	&エレナのとき
雲閉鷹撃	⇨⇨F+P+K	40+30	&かすみ、あやねのとき
雲閉日月把	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	35+15	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
エレナ			
双身風巻舞	⇨⇨F+P+K	40+30	&ゲン・フーのとき
転身盤又	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	58	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
ティナ			
ダブルアームストロングバスター	⇨⇨F+P+K	70	&バースのとき
デュアルボンバー	⇩⇘⇨F+P+K	10+70	&バースのとき
フライングサイクロン	⇨⇨F+P+K	70	&ザックのとき
アームホイップ	(パートナーが) ⇨⇨F+P+K	62	上記以外のキャラとタッグのとき
	(パートナーが) ⇦F+P+K		すべてのキャラとタッグのとき
バース			
ドッキングドライバー	⇨⇨F+P+K	70	&ティナのとき
ロックオンスカイツイスタープレス	⇩⇘⇨F+P+K	20+10+40	&ティナのとき
ツープラトンDDT	⇨⇨F+P+K	70	&あやねのとき

ゲー事典 DOA2には空中コンボに使うと相手が浮きなおす（高さが変わらない）技がある。上の写真の例ではハヤブサの空旋刀（空旋斬刀）がそうで、また浮かせ技全般もこの傾向がある。タッグコンボのヒット数を増やすにはこのテの技を使うことが必須。ただしキャラが完全に退場するまではタッチできないので、単発技を細かくつなぐのは無理。注意しよう。

ARCADIA Beat Maximum BEMANI™

コナミ・ビーマニシリーズを
完全フォロー！
シーンの最新情報からお役立ちコマンド集まで、充実のボリュームで
Check it out!

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

CHECK 1 続々登場!! ビーマニシリーズ最新作！

「beatmaniaⅡ DX2nd style」「DDR 3rdMIX」と立て続けに話題作を発売し、ノリにノッてるビーマニシリーズからホットな新作ニュースをお届けしよう！

「ラップフリークス（仮称）」

毎回多様なミュージックジャンルで楽しませてくれるビーマニシリーズ、なんと今度のジャンルは「RAP」だ！

プレイヤーのシャウトを曲に合成する専用マイクと、手に持ってSHAKE（叩いて）CLAP（振って）パフォーマンスを行なうフリースタイルハンディコントローラー（仮称）を用いてプレイ！

発売時期はまだ未定だけど、どのような仕上がりになるのか楽しみだね！

「Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE」

次に紹介するのが、先日の東京ゲームショーにてお目見えした「Dancing Stage featuring DREAMS COME TRUE」。邦楽アーティストをフィーチャリングした「Dancing Stage」シリーズの第二弾だ。

「DREAMS COME TRUE」が生んだ数々のヒットナンバーにノって、軽やかにステップを決めよう！

現在のところ発売時期は未定だけど、そう遠くないうちに君の家の近くのゲーセンでドリカムのナンバーが聴けるだろう。

「キーボードマニア」

本物の鍵盤を使用した、24鍵（2オクターブ）キーボードシミュレーションが登場！ リアルスケールのキーボードを使用した、リアル指向の新次元ビーマニシリーズだ。ゲームを超えた、「本物の臨場感」が期待できそうだ。

この作品も現在のところ発売時期は「未定」になっているが、続報が入りしだい、詳細をリポートしていくぞ。

お楽しみに！



ビーマニシリーズの新機軸とも言える「ステップチャンプ」も登場し、ビーマニ世界は新たなる広がりを見せそうだ。



現在大ヒット中のDDR3rdMIX。この作品を体験してない君は、今すぐゲーセンへ急げ！

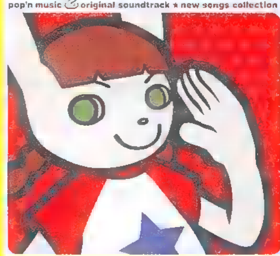
NEW RELESE INFOMATION

ビーマニ関連新譜をすべからくフォローするこのコーナーだが、今月は3枚の強力版をズガスと紹介するって訳。

pop'n music original soundtrack★ new songs collection

アーケード版&コンシューマー版の新曲をがっつりと収録した大ボリューム版。
ボーナストラックも8曲入ってポップンファン必携の魂の一枚。

発売日 11月18日
価格 ¥2,243（税込み）



ultramaniax//RHYTHM

ANI-SONG MIXシリーズの次のターゲットは、なんと「円谷プロ」！「RHYTHM」に収録されているナンバーはヒップホップを核に構成されているぞ。ジョワッ！

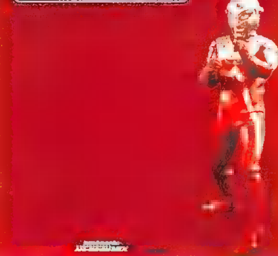
発売日 12月3日
価格 ¥2,447（税込み）



ultramaniax//BEAT

円谷プロに厳重保管されているオリジナル音源を使ったリミックスが火を吹く！「BEAT」には「テクノ、ハウス」系ナンバーを収録！

発売日 12月13日
価格 ¥2,447（税込み）



INDEX

DanceDance Revolution 3rdMIX Check→54P
beatmaniaⅡDX 2nd style Check→56P
Pop'n stage Check→60P
Pop'n music3 Check→62P
bemani series commandlist Check→64P
STEP CHAMP Check→66P



カラオケ店舗で稼動予定なのが「ダンスダンスレボリューションカラオケMIX」。「DAM」との連携で、約2万曲でダンスが楽しめる。踊った後はカロリー消費量も表示してくれるぞ。これからのカラオケはステップも同時に極めよう。

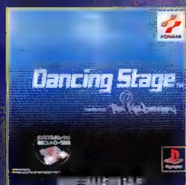
CHECK 2 ビーマニシリーズ コンシューマーインフォメーション

この冬、家庭用ゲーム機でもビーマニシリーズが熱い！　アーケードとコンシューマー、2つのシーンで盛り上がれ！

Dancing stage/truekissDESTiNTiON

同じフットパネルを使いながらも、「DDR」とはまた違った楽曲コンセプトで楽しめる「Dancing Stage」シリーズ第一弾。

プロデュースを努めるのは、Jポップの旗手・小室哲也。ヴァラエティに富んだクラブナンバーの数々にのって、クールなステップを決めよう！



機種/プレイステーション
発売日/1999年12月9日予定
予価/4,800円
仕様/DDR専用コントローラー対応

ビートマニア5thMIX

ビートマニア最新作「5thMIX」が、年明け早々にコンシューマーに登場する！

お馴染みとなった「ビートマニア・アペンドディスク」の4作目となる今回は、シリーズ最大ボリュームの49曲！



機種/プレイステーション
発売日/2000年1月27日
予価/2,800円
※アペンドディスクのため、起動するには別売「beatmania」が必要です
※画面写真はアーケード版のものです

DanceDanceRevolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1

ゲームセンターを賑わした、「クラブプレイ」がついに家庭用に進出！　「beatmaniaⅡDX」と「DDR 2nd」を通信することで実現した「DanceDnaceRevolution CLUB VERSION」をリニューアル。

アペンドディスクなので、PS版DDR2ndが別途必要だぞ。



機種/プレイステーション
発売日/11月25日
価格/2,800円
仕様/DDR専用コントローラー対応

ドラムマニア

アーケードで好評稼動中の「ドラムマニア」が、早くも家庭用ゲーム機に移植決定！

気になる「操作系」だが、このゲームのために開発された「ドラムマニア専用コントローラ」も同時発売される予定なので、アーケードで培ったテクニックをそのままコンバートすることができる！



機種/プレイステーション2
発売日/未定
価格/未定
※コントローラーはイメージ写真です。

ビートマニアGB2ガッチャミックス

ビートマニアゲームボーイ版の第二弾！
J-POPアーティストの名曲（automatic、夜空のムコウ、etc.）、往年のアニソン（宇宙戦艦ヤマト、翔べ！ガンダム）などなど、豪華収録曲目白押し！

PS版ゴッタミックスからの移植曲もあり、充実極まりない一本に仕上がっているぞ。



機種/ゲームボーイ（カラー対応）
発売日/11月25日
価格/4,300円
仕様/通信ケーブル対応

DanceDanceRevolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2

早くも登場の「DDRクラブプレイ」第二弾。まだ家庭用では未発売の「beatmainaⅡDX」の曲でステップを踏めるというのがポイント高いね。

オリジナルステップを楽しめる「エディットモード」や、みんなで楽しめる「イベントモード」も搭載！



機種/プレイステーション
発売日/12月22日
予価/2,800円
仕様/DDR専用コントローラー対応
※画面写真はアーケード版のものです

募集！ビーマニヒットランキング

このコーナーでは「ビーマニシリーズ」に登場する楽曲の「人気ランキング」を募集しているぞ。
アーケードで発売されている「ビーマニシリーズ」に収録されている曲の中から、君のお気に入りの一曲を選んで「ビートマキシマム・ランキング」係まで送ってくれ！　好きな理由なんかを書いてくれると嬉しいぞ。



絶好調！ビーマニポケット

手軽に遊べて、しかも高クオリティなサウンドが楽しめる「ビーマニポケット」シリーズに、新しい仲間が登場したぞ。
今回紹介するのは「BEMANI＆HELLO KITTY」「BEMANI＆DEAR DANIEL」「アニソンミックス2～石ノ森章太郎編」。
「HELLO KITTY」と「DEAR DANIEL」は「ビーマニポケット・ダンスダンスレボリューションシリーズ」の最新作。J-POPのヒットナンバーを収録しているぞ。
「アニソンミックス2」は、石ノ森章太郎作品のヒット曲がてんこ盛り！「レッツゴー！ライダーキック」「ゴーゴー！キカイダー」などが収録されているぞ。

アニソンミックス2



ディアダニエル



ハローキティ



ゲー事典　様々なバリエーション展開を見せる「ビーマニポケット」シリーズだが、この調子で「悪魔城ドラキュラMIX」や「大列車強盗MIX」「ダバババMIX」なども出してもらいたいところだ。

Dance Dance Revolution 3rdMIX™

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

2ndMIXの興奮から半年！
ついに待望の「3rdMIX」がBreakOut！
今回は各種モードと初期設定収録曲を
ガンガンと紹介するぜ！

爆オモロ!! 年越しもDDRで決まりってゆーか！

限界まで踊り尽くせ！

さ、て！ いよいよ姿を現した3rdMIX！ 稀有の曲数と意欲的な新モード搭載で、遊びがいありまくりで浮かれまくりのことと思う！

今回は3rdで跳ね回るためのベーシックなお約束と、貴様等と勝負する収録曲の数々を紹介するぜ！

もちろん、3rdデビューのルーキーも大歓迎だ！ まずは目を通してくれよな！

モードを押さえろ！



この画面でコマンド入力。ついでにメモカもう一度そう。

「2ndMIX併設！」

まず、クレジットを入れたら「DDR3rd」のタイトルが出るが、ここでセレクトボタンを「左左右右」と押すと、何と「DDR2nd」が出現！ 中身はまんま2ndなので気分次第で呼び出して遊んでくれ！

「新プレイモードUNISON」

クレジットを入れ、決定ボタンを押す際に左右のセレクトボタンも同時に押していれば「プレイモードセレクト」画面になるよね。

今までは「シングル」「バーサス」「カップル」「ダブル」などが遊べたけど、今回からは二人で1つのシーケンスを協力してクリアする「ユニゾン」が加わったぞ！

どちらか一人だけでなく、二人の息が合ってないとステップは完成しないぞ！ 気合さえあれば、一人で二人分のステップを踏むことも可能だ！

「ゲームモード紹介」

基本となるモードは3つ！

SOFT

矢印控えめゲージの減り緩めの、初心者に優しいモードだ。DDR未体験の方や、運動不足の方の成人病予防にぜひ。

MEDIUM

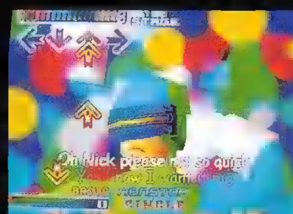
いわばスタンダードなモード。デフォルトで「BASIC」か「ANOTHER」を選べるぞ。さらに、この上のレベルも……？

NONSTOP

DDRsoloで好評を博した「NONSTOP」が本家にも導入！ 4曲ノンストップのダンスバトルが実現！ コンボは4曲持ち越しになるから、こいつは体力勝負になりそうだ。



基本までの3つのモード。自分の力量に合わせて選ぼう。



画面中央下に歌詞を表示！ 決定ボタンで消せるかな。

役に立つ！DDR捨て台詞集 Vol.1

ああっ！ しまった！ ヘコいミスで終わっちまってギャラリーの視線が痛いッ！ そんな時に君をフォローする台詞集を掲載！

「今日、クツが合ってなくてさぁ～」

実用度★★ [illegible]★

新品の靴や厚底の時に使える。裸足野郎には無効。

「やべぇ、終電間に合わないよ」

実用度★★ [illegible]★

昼間、夕方、ジモティー無効。

「爆笑問題って、笑えないところが問題だよね」

実用度★ [illegible]★★

さりげなく話題をすりかえて注意を逸らそうと云う策。寒。

「ダンス……医者に止められてるんだ」

実用度★ [illegible]★★★

すかさずツッこむのが礼儀と言えよう。

NONSTOP MODE

FAVORITE SONG
HOLIDAY
SO MANY MEN
ROCK BEAT
DAM DARIRAM

CLASSICS
IT ONLY TAKES A MINUTE (Extended Remix)
GET UP (BEFORE THE NIGHT IS OVER)
UPSIDE DOWN
BOOM BOOM DOLLAR (K.O.G G3 MIX)

SMILE.dk
BUTTERFLY
MR. WONDERFUL
BOYS
BUTTERFLY (UPSWING MIX)

CAPTAIN
THE RACE
END OF THE CENTURY
IN THE NAVY '99 (XXL Disaster Remix)
CAPTAIN JACK (GRANDALE REMIX)

KONAMI ORIGINAL
Silent Hill
KEEP ON MOVIN'
La Senorita
PARANOiA Rebirth

SPECIAL
AFRONOVA
BOOM BOOM DOLLAR (K.O.G G3 MIX)
VOL.4
DEAD END



デフォルトで選べるノンストップコースを掲載！ メモリーカードを使って家庭用DDRとリンクさせると、コースが増えるかも……？

CAPRICE
エントリー時に曲目決定

ROULETTE
何が出るかお楽しみルーレット。

ゲー事典 ついに発売された3rdMIXだが、収録されている曲は前作に比べて平均して長め。4曲も踊れば前作の5曲分に相当するカロリーを消費する羽目になろう。特にメガミックスのダブルは徹底して体力勝負になるので、途中でヘバらないように気を確かに持ってステップを刻もう。

ARCADIA Beat Maximum BEMANI™

SONG LIST

曲名	アーティスト	収録CDタイトル	難易度
備考			
XANADU	OLIVIA PROJECT	DancemaniaEXTRA	1
＊ミュージカル映画っ曲のリミックス。懐。			
Silent Hill	THOMAS HOWARD	KONAMI Original	2
＊コナミオリジナル。某ホラーゲームが頭を過る。			
UPSIDE DOWN	COO COO	DancemaniaSuperClassics1	1
＊ワリと有名曲。初心者にもお薦め。			
SO MANY MEN	ME & MY	ZIPmania2	1
＊女の子はユニゾンで可愛く踊ろう。			
DO IT ALL NIGHT	E-ROTIC	DancemaniaX4	1
＊E-ROTIC有名曲。アップテンポの万人受っ曲。			
LET THEM MOVE	N.M.R	KONAMI Original	2
＊ステップバトル用からコンバート。一寸変則的なリズム。			
HOLIDAY	WHO'S THAT GIRL!	ZIPmania2	4
＊中級者のウオームアップに。ボックス踏みを意識してもイイ感じ。			
OH NICK PLEASE NOT SO QUICK	E-ROTIC	DancemaniaX2	1
＊ドイツらしからぬライト感で踊れる。軽めのステップで。			
MR.WONDERFUL	SMILE.dk	DancemaniaX3	4
＊SMILE.dkの曲はどれもキャッチーで口ずさみ易し。			
IN THE NAVY '99 (XXL Disaster Remix)	CAPTAIN JACK	DancemaniaX3	1
＊家庭用2ndのCM曲としてもお馴染み。			
GET UP (BEFORE THE NIGHT IS OVER)	TECHNOTRONIC feat. YA KID K	DancemaniaSuperClassics2	4
＊聞き覚えはあるんだけど、という輩は多かろう。			
FOLLOW THE SUN(90 IN THE SHADE MIX)	TRIPLE J	DancemaniaSPEED2	4
＊ステップ自体は覚え易し。アレンジしよう。			
TURN ME ON (HEAVENLY MIX)	E-ROTIC	DancemaniaSPEED2	6
＊歌詞がえっち。女の子には唄いながらやってほしい。			
BOOM BOOM DOLLAR (K.O.G G3 MIX)	KING KONG & D.JUNGLE GIRLS	DancemaniaSPEED3	4
＊BPM早い版。気を抜くとサクっと死ねる。			
KEEP ON MOVIN'	N.M.R	KONAMI Original	4
＊ビーマニシリーズ通しての人気曲。ステップバトルからのコンバート。			
END OF THE CENTURY	NO.9	KONAMI Original	4
＊日本人大好き第九。年越しはコイツで決まりだ。			
AFRONOVA	RE-VENGE	KONAMI Original	5
＊アナザー以降は中々歯ごたえあり。			
DYNAMITE RAVE	NAOKI	KONAMI Original	5
＊NAOKI節炸裂のハイテンションナンバー。			
GRADIUSIC CYBER (AMD G5 MIX)	DS-4 feat. TAKA	beatmania	8
＊DIGI-ROCKの変則ステップ。グラっ子必修。			

曲名	アーティスト	収録CDタイトル	難易度
備考			
GET UP AND DANCE	FREEDOM	DancemaniaClubClassics	2
＊スローナンバー。唄いながら踊れるぞ。			
Jam Jam Reggae (AMD SWING MIX)	RICE.C feat. jam master '73	beatmania	2
＊みんな大好きジャムレゲエ。小岩井近辺住民は必修。			
IT ONLY TAKES A MINUTE (Extended Remix)	TAVARES	DancemaniaSuperClassics2	1
＊年配の方もスイング可能。ステップ自体は覚えやすいぞ。			
OPERATOR	PAPAYA	DancemaniaX3	5
＊5thで習得済みの方もぜひに。			
THE RACE	CAPTAIN JACK	DancemaniaX4	4
＊家庭用2ndでお馴染み。曲が長くてお得。			
20,NOVEMBER (DDR ver.)	N.M.R	KONAMI Original	5
＊ステップバトル用からコンバート。			
BUTTERFLY (UPSWING MIX)	SMILE.dk	DancemaniaSPEED2	4
＊BPM早いバタフライ。ステップのタイミングは昔と似ているが……。			
IF YOU CAN SAY GOODBYE	KATE PROJECT	DancemaniaX1	4
＊失恋経験者は踊りながら唄うと切ない。			
DAM DARIRAM	JOGA	DancemaniaX3	4
＊ノンストップでエディットに入れると通っぽい。			
ROCK BEAT	LOUD FORCE	DancemaniaX4	4
＊タフな曲調で漢らしさ増強。力強くステップを刻もう。			
VOL.4	RAVERS CHOICE	DancemaniaSPEED2	4
＊この辺から初心者には辛いかも。頑張れ。			
CAPTAIN JACK (GRANDALE REMIX)	CAPTAIN JACK	DancemaniaSPEED2	4
＊ドイツが生んだ異色ユニットのテーマ。			
FLASHDANCE (WHAT A FEELING)	MAGIKA	DancemaniaSPEED3	4
＊大映ファンには嬉しい一曲。同時押しが多くて派手に踊れる!!			
WONDERLAND (UKS Mix)	X-TREAM	DancemaniaSUMMER2	4
＊ダンスマニアレギュラーのX-TREAMミディアムナンバー。			
La Senorita	CAPTAIN.T	KONAMI Original	1
＊コナミオリジナル。所々に決めポーズ有り。			
LUV TO ME (AMD MIX)	DJ KAZU feat. tiger YAMATO	beatmania	6
＊お馴染みEURO。次はdiscoMix希望。			
DEAD END	N&S	KONAMI Original	5
＊高位ランク曲。曲名通りにならないように。			
gentle stress (AMD SEXUAL MIX)	MR.DOGÂ@feat. DJ Swan	beatmania	5
＊ビーマニからのコンバート。			
PARANOIA Rebirth	190'	KONAMI Original	8
＊顔役。他の曲の復習がクリアの決め手だぞ。			

ゲー事典　今回は3rdMIXの基礎的な概要を説明したが、次回以降はゲームに隠された様々なファクターをがっつりと究明していきたい！　話題沸騰！　の新モードに関するあれやこれや、さらには「リンクシステム」の新情報にも迫る予定です。お楽しみに。

インターネットでcoolに決めろ！

コナミの公式ホームページでも、もちろん2nd styleのことを扱っているぞ。フライヤー風のカッコいいイラストや、dj TAKA氏をはじめとする開発陣直筆の曲解説とかもあって、とにかく情報量がハンパじゃない！　隠し××などの最新情報も要チェック！　URLは、

http://www.konami.co.jp/gm/bemani/bm/2dx/2ndstyle/

だ！　今つなげ！　すぐ行け!!

7鍵＋スクラッチの可能性は無限だ！

The next generation beatmania deluxe version

beatmania IIDX™ 2nd style

© 1999 KONAMI All rights reserved.

総曲数60曲を超え、そのクオリティがついにブレイクした「beatmania IIDX」シリーズ。とにかくやってみ。感動するから。

担当：「初っ端はこんなもん」はまー

もっと楽しむために……　ワンポイントスキル集

当たり前のようで意外と知らない、そんなネタを集めてみました。

エキストラステージ　アナザー曲の遊び方

ノーマルモードを選択した場合、3ステージクリアした後にエキストラステージをプレイできることがあるが、これには条件がある。それは、

・難易度3以下の曲をオールGREATでクリア
・難易度4の曲をフルコンボでクリア
・難易度5の曲を[illegible]でクリア
・難易度6以上の曲をクリア

の4つ。3曲目でこのどれかを満たせば、もう1曲プレイできるようになる。エキストラステージでは、今までにリストに挙がった曲すべてから選ぶことができるぞ（ただし、一度選んだ曲や、条件を満たせずに出現しなかった曲に関しては、当然リストには挙がらない）。

筐体に付いているポップにも書いてあるけど、改めて。一部の曲は、

●「VEFX change」ボタンを押しながら曲を選択することで、普段とは違う譜面（通称アナザー）の曲を遊ぶことができる。「好きだけど簡単だからヤル気が起きないんだよね〜」という曲でも、新たな気持ちでプレイできるはずだ。

なお、対応曲は収録曲一覧の「Another」に○が付いているもの。それ以外の曲では、上記の操作をしても意味ナシ。また、エキスパートモード中の曲も、当然ながら変更することはできない。

ただし、エキスパートの各コース自体を選択するときなら……。

今日もVEFXでガンガンだ！（何が？）

「IIDX」を「IIDX」たらしめているモノ、それがこの「エフェクトフェーダー」。でも、どれをどういじるとどんな効果があるのか、イマイチ分からない人も多いんじゃないかな？

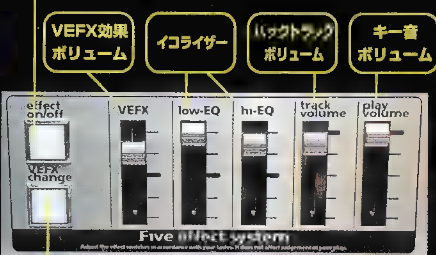
●**キー音ボリューム**
これは、鍵盤やスクラッチを操作した時に出る音のボリュームを調節する。

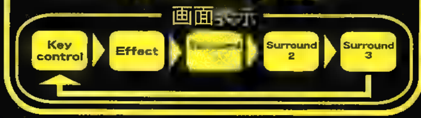
●**バックトラックボリューム**
こちらはキー音以外の、BGMに相当する音のボリューム調節。

●**イコライザー**
「hi-EQ」は高音、「low-EQ」は低音のレベルを調節する。高音を上げるとシンバルやリード系が強調されてキンキンした音になり、低音を上げるとベースやドラムキックが腹に響くほど重くなる。

●**VEFX**
「effect button」「VEFX change」「VEFXボリューム」を組み合わせることで、音色そのものに変化を与える「ヴァリアブルエフェクト」を使用できる。まずは「effect button」をONにして点灯させると、「VEFXボリューム」でキーコントロールが可能になる。その後は「VEFX change」を押すたびに、かかるエフェクトの種類が変化。

1. **キーコントロール**……音の高さ（いわゆる「調」）が変わる。
2. **エコー**……一度鳴った音が、少しずつ小さくなりながら山びこのように「こだま」する効果。
3. **サラウンド1**……全体的に、鋭くシャープな響きになる。
4. **サラウンド2**……全体的に、やや金属的な響きになる。
5. **サラウンド3**……全体的に、やわらかい響きになる。






●突然だが、スベり込みで「ポップンミュージック3」の一部隠し曲の出現条件が分かったので紹介。 **ニューフォーク**（ステージ2に出現）……ステージ1でニューウエーブを選択し、MAXコンボを末尾8でクリアする　**キュート**（ステージ2に出現）……ステージ1でマジカルガールを選択し、MAXコンボを末尾9でクリアする

Title	Genre	Artist	Another	Rank
5.1.1.	PIANO AMBIENT	dj nagureo		1
The Theme of "flo jack"	HIPHOP	m-flo		
Jam jam reggae	REGGAE	Jam Master' 73	○	
Beginning of Life	AMBIENT	Quadra	○	
morning prayer	DISCO／HOUSE	SILVA	○	
Do you love me?	BALLAD	reo-nagumo		2
YOU MAKE ME	JAZZ HOUSE	MONDAY MICHIRU		
GAMBOL	BIG BEAT	SLAKE		
Be in my paradise	SOUL CLASSIC BALLAD	JJ COMPANY		
been so long	JAPANESE HIPHOP	m-flo		
Panorama	SOUL CLASSIC	Hirofumi Asamoto（ram jam world）		
Dancin' Into The Night	DISCO	good-cool		
LET THE BEAT HIT EM! BASS MIX	MIAMI BASS	STONE BROS.		
Shake	JAPANESE R&B	double	○	
g.m.d.	HIPHOP	dj Mazinger		3
into the world	WORLD GROOVE	Quadra		
Love so Groovy	SOUL	Love mints		
diving money	DRUM' N BASS	DJ FX	○	
Melt in my arms	DANCE POP	Honey P feat. Asuka.M	○	
Dr.LOVE	DANCE POP	baby weapon feat. Asuka.M	○	
20,november	HOUSE	n.a.r.d.	○	
e-motion	RAVE	e.o.s	○	
OVERDOSER	TECHNO	MIRAK	○	
Salamander Beat Crush mix	KONAMIX	nite system	○	
RUGGED ASH	FUTURE JAZZ	SYMPHONIC DEFOGGERS		
NahaNaha vs Gachoon Battle	DJ BATTLE	DJ Senda & Tany.K		
KEEP ON MOVIN'	DANCE POP	N.M.R.		
Junglist King	DRUM' N BASS	Hirofumi Asamoto （ram jam world）		
Bad boy	DANCE POP	Vivi		
Get on Beat	HARD BAG	ON	○	
Mirrorball Satellite 2012	HIPHOP & SOUL	m-flo	○	
Queen'■ Jamaica（Austria mix）	REGGAE	Crunky Boy featuring Muhammad		4
The Rhyme Brokers	JAPANESE HIPHOP	m-flo	○	
perfect free	HOUSE	nite system	○	
Deep Clear Eyes	DRUM' N BASS	Quadra	○	
deep in you	DANCE POP	dj nagureo	○	
Gentle stress	DRUM' N BASS	DJ Swan		
ちょっときいてな	DRUM' N BASS	Laugh & Peace		
BRILLIANT 2U	EURO GROOVE	NAOKI	○	
PARANOIA MAX -DIRTY MIX-	JUNGLE	190	○	
lovin' you	JAZZ DRUM' N BASS	MONDAY MICHIRU		
Second Style（Hip Hop Paradise）	HIP HOP	dj TAKA & DAY BREAKERS		
Headache	HARD HOUSE	good-cool		
I Was The One	ITALO HOUSE	good-cool	○	
Hitch Hiker	WARP HOUSE	good-cool	○	
patsenner	AMBIENT TECHNO	dj nagureo		5
Prince on ■ star	ALTERNATIVE ROCK	SPIRITUAL RIDE	○	
22DUNK	TECHNO	SLAKE	○	
R3	RAVE	Tiger YAMATO	○	
celebrate	SOUL CLASSIC	JJ COMPANY	○	
Special energy	TRANCE TECHNO	DJ FX	○	
Ska a go go	SKA	THE BALD HEADS	○	
GENOM SCREAMS	TRANCE	L.E.D.LIGHT		
SP-TRIP MACHINE	JUNGLE	dj TAKA featuring DE-SIRE		
I' m In Love Again	SPEED GARAGE	dj TAKA		
Brazilian Rhyme	HOUSE	Satoru Shionoya & Satoshi Tomiie		
SOFT LANDING ON THE BODY	SPIRITUAL	DJ SIMON		
Digital MinD	MINIMAL	TaQ	○	
Shine On	SOUL	Shorai	○	
Electro Tuned	BIG BEAT	TaQ	○	
踊る！[illegible]（CALCUTTA）	INDIE EURO	DR.BOMBAY	○	
Indigo Vision	GOA TRANCE	TaQ	○	
LUV TO ME（disco mix）	EURO BEAT	Tiger YAMATO	○	6
GRADIUSIC CYBER	DIGI ROCK	TAKA	○	
THE EARTH LIGHT	TRANCE	L.E.D.LIGHT		
Macho Gang	TRIBE HOUSE	ANAL SPYDER	○	
S.O.S	INDIE EURO	DR.BOMBAY		
.59	CHILL OUT	dj TAKA	○	

編集部独断 オススメ曲 PICK UP!

「substream」「2nd style」で追加された新曲から、ぜひプレイしてみてほしいものを挙げてみたぞ。

●Gentle stress

「substream」でも人気の高かった曲。ドラマチックな展開とスピーディなピアノバッキングが、ひたすらクールにビートを刻む。

●Second Style（Hip Hop Paradise）

dj TAKAによる、アッパーなブローチのヒップホップ。「ヒップホップはノンビリしてて…」と敬遠していた人、いちどプレイしてみては？

●Brazilian Rhyme

「Paya-」のボイスと、[illegible]の華麗なピアノが特徴的なハウスナンバー。配置は若干難しめなものの、とても爽やかな気分になれる。絶対に必聴！

●SOFT LANDING ON THE BODY

曲の途中で、譜面スクロールの速度が急に早くなったり遅くなったりする、かなり目新しいナンバー。

●Digital MinD

ミニマルにして[illegible]、アップテンポ[illegible]ハデ、このグルーヴ感はハンパじゃないぞ！

●Electro Tuned

ミドルテンポに乗って、重いテンポ[illegible]サウンドが[illegible]のように押し寄せてくる[illegible]

●THE EARTH LIGHT

幻想的な音色のシンセのひたすら[illegible]刻むトランス感は、まさに「月世界」。叩けるようになると、もう最高にトリップできます。

●S.O.S

エスニックなシンセと謎の効果音にヤラれる人多し。譜面にクセもあるが、本当に難しいのは最後だ！

●.59

チルアウトというよりは、ジャーマンテクノを彷彿とさせる幻想的なナンバー。その気になれば、コンボ全つなぎでクリアも可能だぞ！

収録タイトル一覧

「substream」で追加された曲

「2nd style」で追加された曲

ゲー事典 セクシーガールズ（ステージ3に出現）……ステージ1でユーロダンスをMAXコンボ50以上でクリアし、さらにステージ2でユーロクイーンをMAXコンボ50以上でクリアする
アキバ（ステージ3に出現）……ステージ1でMAXコンボ下二桁を3、5、7のゾロ目でクリアし、さらにステージ2でモンドをGREAT90%以上でクリアする

「.59」をクリアしよう!!

連打も乱打も、工夫すればできるようになる。上達の天敵は諦めだ！

※「叩き方」の見方
赤い丸番号は右手、[illegible]の丸番号は左手で叩くキーです。[illegible]16分割し、どのタイミングで叩くかを表しています。

必ずクリアできる！ オルガン地帯の構成要素

「2nd style」のなかでも最高レベルの難度を誇る「.59」（「テンゴク」と読む。知ってる？ 知ってるかい？）。エキスパートテクノコースのラストにも設定されているこの曲は、まさに「乱れ弾き」といった感じのオルガンパートが頻繁に登場し、そこで一気にゲージを失ってゲームオーバーという人が多いようだ。全57小節からなる「.59」のうち、問題のオルガンパートが登場するのは、

前半…「11～12」「15～16」「19～20」「23～24」
後半…「44～45」「48～49」「52～53」「56～57」

小節目（3小節目は……大丈夫だよね？）。

ここでは、そのオルガン地帯を集中的に解説していこう。

さて、全部で8回「山」がくるわけだが、それらすべてが違う配置というわけではない。パターンを分析してみると……

- 11～12……A＋B
- 15～16……A＋C
- 19～20……D＋E
- 23～24……A＋C
- 44～45……A＋B
- 48～49……A＋C'
- 52～53……A＋B
- 56～57……A＋C''

という感じになる。基本的には5パターンしかないうえに、DとEは1回しか出てこない。つまりは一見複雑に感じるが、実際にはそれほど覚えるべき量はないことに気がつくはずだ。

パターンA（登場回数7回）

2小節で対になっているオルガンパートのうち、1小節目の基本となるパターン。最低でもここだけはミスなしでクリアできるようにしよう。

ポイントは、
1.左右の手で交互に叩いていくこと
2.オブジェの数が1拍目は2つ、3拍目は3つなのを強く意識すること
の2つ。とにかくオルガンパートすべてに言えることなので覚えておこう。

さて、譜面とその下の「叩き方」を照らし合わせてみるとよく分かると思うが、ここでは⑦と⑧のキーはまったく使わず、右手と左手がかぶるキーもない。ちょっと慣れれば、非常に叩きやすい配列であることに気づくだろう。

パターンB（登場回数3回）

まず、4拍目がオブジェ数3つなので要注意。16分刻みで叩き続けると、いつのまにかズレてしまう。

それ以外では、すべてのキーをまんべんなく叩かなければいけないので、じつはけっこう難しい配置だったりする。2拍目と3拍目では、右手の最初が⑦→⑧になるだけで残りは同じというのを意識すれば、いくぶんやりやすくなるだろう。

また、ここでは一応最後の⑧に右手を振っているが、実際にはすぐまた右へ戻さなければならないので、リズムは狂いやすいが左手で「①→③」と押せるようにしたほうがいいかもしれない。

もはや必須!? S＋①キー同時押し

全体的に難度の高い「2nd style」のなかでも、とくに頻繁に見られるようになったのが「スクラッチと①キー（白鍵の一番左）の同時押し」。これだけなら両手でやればいいが、キー側の複雑な配置（もしくは3つ以上の同時押し）に混じっていることも多く、叩ききるのはなかなか骨が折れる。

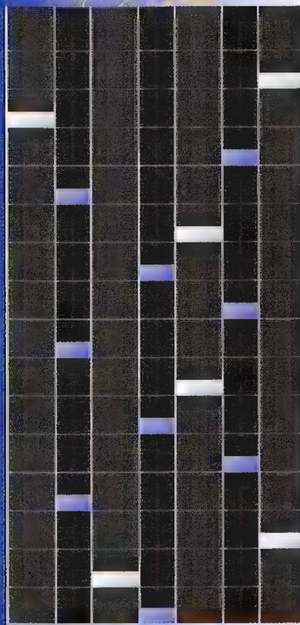
そこで練習しておきたいのが、左手でスクラッチを回しつつ、さらに左手の親指で①キーをなでるように押す、という方法。ちょっととっつきにくく感じるかもしれないけど、やってみればそんなに難しくない（と思う……）。1P側でプレイしている場合、「8, 0, S」の中盤などでは必須のテクニックになるので、★3つ以下の簡単な曲で練習しておこう。



[illegible]を一瞬で[illegible]ようなイメージ（笑）で。

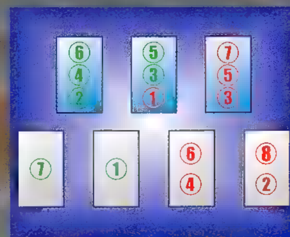
パターンC

（登場回数4回、亜流含む）



パターンCのなかでも、49小節目では4拍目に5が追加され、57小節目では3拍目以降が16分音符1つ分遅るにズレている。とはいえ、49小節目の5は最初の3つは無視してしまっても全然構わないし、57小節目は叩きを微妙に遅らせるだけでいいので、とくに問題はないはず。

とはいえ、これもパターンBと同じくすべてのキーを使うので、決して簡単ではないはずです。1拍目はパターンBと同じ。ここまではパターンAとセットにして、体で覚えてしまおう。2拍目と3拍目は、キーを4種類使ってはいるものの、構成はまったく同じ。3拍目から4拍目への流れは外側へ広がっていくことを意識しよう。



アーティスト曲紹介

ここでは、「2nd style」に関わっている有名アーティストたちを紹介。個人的にウケたので、コナミさんからいただいた資料のまんまです（笑）。

●SI-LVA（シルバ）

現在発売中の新シングル「ヌード」がヒットチャートを上昇中のシルバ。10月からはテレビ「すけスケシルバ」に毎週レギュラー出演中！「morning prayer」も収録されたアルバム「HONEY FLASH」も好調で、もはや知名度は10～20代に絶大です！

●DR. BOMBAY（ドクターボンベイ）

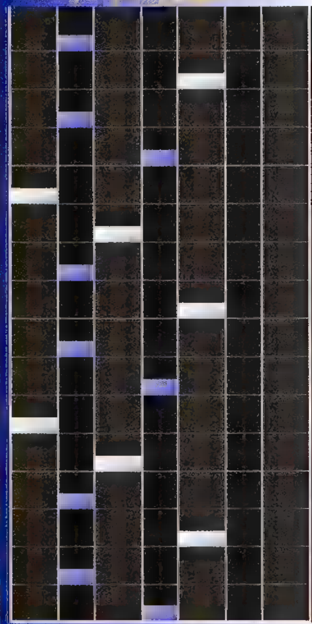
ヨーロッパにインドブームを巻き起こした「S. O. S」。現在は日本のコギャルの間で大人気！　オリジナルのパラパラダンスの振り付けもあるほど、クラブで超盛り上がりナンバーとして人気を博しています！

●m-flo（エムフロー）

シングル「Mirrorball Satellite 2012」が大ヒットのエムフロー。初代ⅡDXにも収録された「been so long」もいまだに売れ続けています。「キラリ」をはじめ、様々なアーティストのプロデュース活動も好評なので、今後さらに人気が高まっていく可能性大！　絶対チェックのグループです！

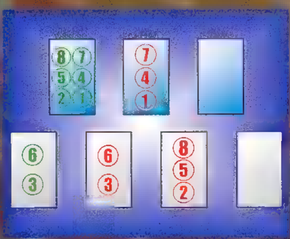
パターンD

（登場回数1回）



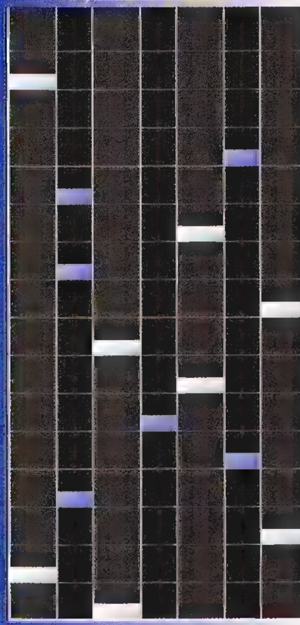
鍵盤を3つしか使わず規則性も強いが、オルガンパートで唯一16分休符がない（16個叩きっぱなし）ところなので、若干忙しい。いったんミスると途中から挽回するのが難しいので、とるポイントを覚えて、事前に心構えはとっておこう。

さて、この小節をよく分析すると、「abc-abc-ab」という繰り返しになっているのが分かる。さらに、右手の3段パターンはAのものが1つずつズレただけなので、その流れを意識していればさほど難しくはないはずだ。次のパターンEを意識しすぎるあまり、Dのリズムを崩さないようにしよう。



パターンE

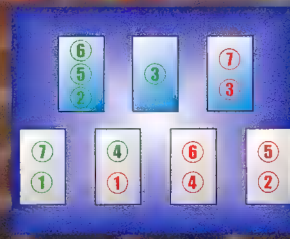
（登場回数1回）



Dとセットで覚えてしまったほうがいいかもしれない。これも1回しか出てこないので、「目押し」が苦手な人にはちょっとイヤなパートだ。

ここはとくに特徴的な配置は見当たらないが、2拍目と3拍目はわりと流れに沿って押せるようになっている。左手に逆「く」の字のイメージを持ち、それに右手を沿わせる感じだ。

また、4拍目は左手の担当していた裏のリズムがない。今までの「タタタタ――」から気持ちを切り替え、「タン、タン」と右手ー左手で叩こう。（注：「叩き順」では、左手の⑦を最後の1キーに割り当てています。）



最後に、曲の総合的な注意点を。ピアノの16分音符2連打は、気持ち早めに叩き始めないとBADが出やすいので注意。中盤のスネアとバスドラムが少しズレているところは、最初はスネア、次はバスが少し早くなっている。が、この曲は全体的に判定が甘いので、同時に押すようにしても問題なし。

ちなみに、ここでは「覚えてクリアする」ことを前提として話を進めてきたが、このゲーム自体にかなり慣れていて「目押し（オブジェが下に到達したのを見てから反応して押せること）」ができる人は、手の動き云々を考えるよりも、ハイスピードモードにして無心でプレイしたほうが楽かもしれない。

ゲー事典 ライブ（ステージ3に出現）……ミミを選んだ場合：ステージ1でMAXコンボ数33、BAD50以上でクリアし、さらにステージ2でMAXコンボ数28、BAD50以上でクリアする（ニャミは、ステージ1と2でMAXコンボ数が逆になる）　アバンギャルド（ステージ3に出現）……ステージ2の隠し曲、ニューフォークもしくはキュートをフルゲージでクリアする

踊るではなく足で弾く

pop'n stage

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

あのポップンミュージックが、「ダンスミュージックシミュレーション」になって新登場!! 見た目のかわいさで甘く見ることなかれ。

担当：スー

ダンスミュージックシミュレーション!?

カワイイのデザインと、テーマ別のキャッチーな音楽で、唐突に第三勢力のような役目としたゲーセンに、一躍の潤滑剤となってくれる「ポップンミュージック」は知ってるよね。ポップンミュージックは、画面上から降りてくる「ポップ君」を、曲に合わせてタイミングよく押して演奏させる、いわゆる「ビートマニア」タイプのゲーム。

だけど、この「ポップンステージ」は、その「ボタンを手で押す」行為が「足で踏む」になったゲームだ。「じゃあダンスダンスレボリューションと同じ!? 二番煎じ!?」と思うかも知れない。

イヤイヤ、そこはこのポップンステージが、ダンスミュージックシミュレーションと銘打つ由縁。それは、ポップ君をタイミングよく踏むことで、それに対応した音楽が出るようになっているんだ。

10スイッチモードと、このラインの数だけポップ君が。

片側だけじゃないの!?

ステップを踏む、いわゆるパネル部分は、サイコロの5の目が2つ並んだゾロ目状に計10個配置されている。「じゃあ踏むパネルは、5つになったんだけど?」と思われがちだが、ポップンステージには、パネル部分でも、ひと味違う工夫が凝らされているぞ。

ポップンステージは、踏むパネルの数を選択することができ、中央の6つのパネルを使う6スイッチモードと、それに4個のパネルを加えた10スイッチモードの2つがある。10スイッチモードは、いうならば、ダンスダンスレボリューションのダブルプレイに、あと2つパネルを足したような状態になるので、慣れないうちはもう大変。慣れるまでは、まずは6スイッチモードで遊ぶことをオススメする。「オレはダンスでダブルプレイもバリバリだ」という人でもキツいと思うよ。

シリーズ連載 ポップンちょっとイイ話①

かなりキツい10スイッチモードを、なにも1人でワタワタプレイしなければならないということはない。ポップンの基本信条は1作目から提示してきたように、「ミンナでワイワイ楽しく」だ。

だから、6スイッチモードを2人や、10スイッチモードを2、もしくは3人でプレイしてもかまわない。ポップンステージは「踊る」だけでなく「奏でる」のも目的だから、バタバタすることもない。

注意してほしいのは、多人数でプレイする場合ゲームモードを「ハード」にしようってこと。「ノーマル」だとさすがに簡単すぎるし、曲によっては、なかなかポップ君が上がって来ないラインがあるので、なにも踏めずかなりヒマ人が出る場合があるからだ。

ミンナで楽しくがポップンの基本でちゅっ!!

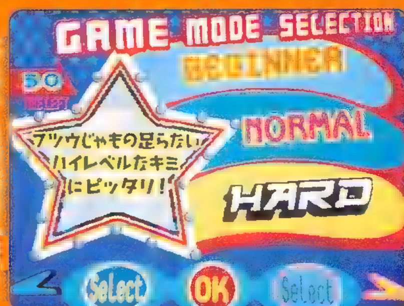
1人でプレイしても…。



2人でプレイしても…。

3人でプレイしてもポップン!! このスタイルがポップン人気の秘密だ。

ゲー事典 ダンスでダブルプレイ……コナミのダンスシミュレーションゲーム「ダンスダンスレボリューション」で通常片側のパネルを使ってプレイするところを、1P側と2P側の両方を使ってプレイすること。 ポップ君……下から上がってくる、目が付いているカラフルな音符。ポップンシリーズのすべてに登場している（あたりまえか）。



音が出るだけに……

ポップンステージのゲームモードは「ビギナー」「ノーマル」「ハード」の3つ。

ビギナーは、おなじみのレクチャーモード＋1曲。おなじみのあの音楽が聞こえて来るぞ。ノーマルはポップ君をタイミングよく踏めばゲージが上昇し、曲終了までに、ゲージをグリーンのゾーンにまで上げてやればステージクリア。全部で4ステージ遊べる。

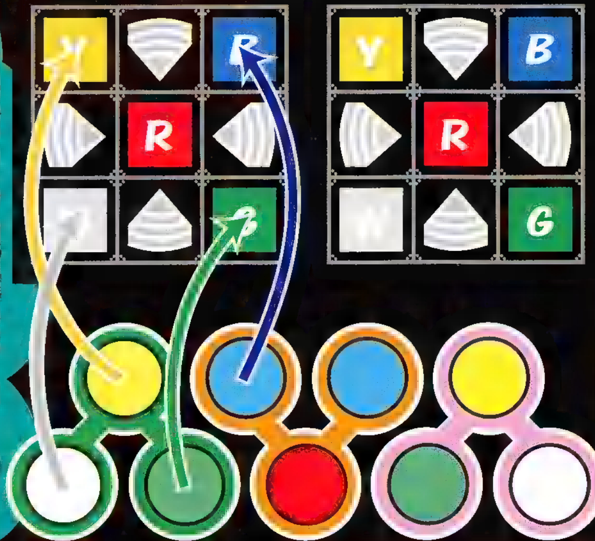
ハードは「ヴォーカル」「ダンス」「ワールド」の3つのコースがあり、あらかじめそれぞれに曲が設定されている。また、ゲージはゲームスタート時から最大で出発!! ミスをすると減っていき、ゲージの目盛りが0になると、曲の途中でも強制的にゲームオーバーになってしまう。オマケに、さらにパワーアップした「おじゃま」が、キミを苦しめること間違いなし!! かなりの上級者向けだ。

さて、肝心のステップだが、パネルを踏むと音が出るといっても、それは一番上の赤いラインに、ポップ君が一定距離まで接近しないと、音が鳴らないようになっている。よって、初めのパネルに足を置きつつ、目当てのパネルを踏んでも、別のパネルのほうの音は鳴らない。10スイッチモードでパタパタしてても、ある程度は音が鳴らないので、曲じゃなくて雑音になってしまうなんてことはない。

しかし、ちゃんと踏まないと、音が鳴らずに曲が歯抜けになってしまうので、カッコ悪い。とりあえずは、キチンと確実に踏むように心がけよう。シリーズ中の曲なら、ポップ君の配置で、なんとなくのタイミングはつかめるはず。







シリーズ連載 ポップンちょっとイイ話 最終回

10スイッチモードならずとも、6スイッチモードでも、色が多すぎてゲーム中に混乱しやすいポップンステージ。しかし、いままでにある程度ポップンミュージックシリーズをプレイしたことのある人なら、ある点に気付けば10スイッチモードも結構イケるようになる。

左の図を見てほしい。よーく見ると、ポップンステージのパネルの左半分は、ポップンミュージックのボタンの左半分と同じ配置なのだ。右半分は左半分のパネルと同じ配置と覚えればよいので、この二つの点を頭に置いてプレイするだけで、混乱することをかなり抑えられるだろう。

はやる気持ちを抑えつつ…

BEMANIシリーズで新リリースとなれば、当然新曲が気になるところだけど、このポップンステージは、まずちゃんと曲を聞かないことには、どのタイミングで踏めばよいかわかりにくい。

新曲には「サンバ」「ヨーデル」「ミュージカル」などがあるが、ここはひとつ、いままでに聞き慣れた「フーE・NO」や「カーリー」「SPY」などで、とにかくタイミングとパネルの配置を覚えることから始めよう。

ステージクリア後の画面では、一曲通して踏めていなかったパネルと、一番踏めていなかったパネルを、親切にも教えてくれるぞ。まだ慣れないうちは、ちゃんとチェックして、自分は「」を踏むのが苦手なのかを確認すべし。とりあえずは、覚えてからスタートだ。




新曲の「サンバ」。早く遊びたいけど


※ステージクリア後にリザルト画



ゲー事典 おじゃま……プレイ中、プレイ画面やポップ君にさまざまなエフェクトをかけられ、かなり画面やポップ君が見づらくなる現象。 多人数同時プレイ……街中でポップンシリーズをお友達同士やカップルなどがプレイしているのをよく見かけるが、さすがにノーマルだとヒマ過ぎるので「ハード」か「パーティー」モードをプレイすることを強く推奨したい。

pop'n music 3 ポップンミュージック™

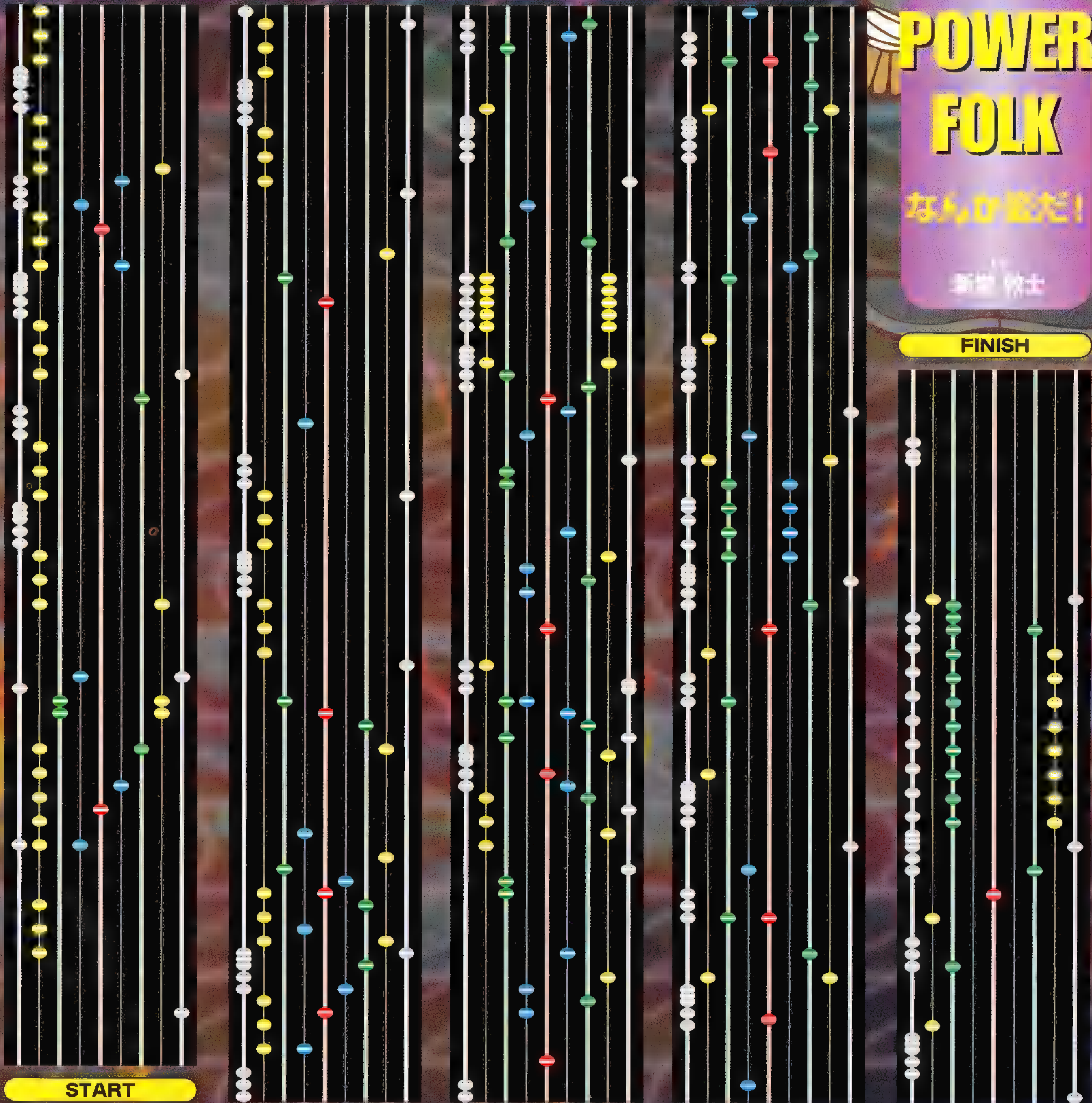
ハイパーモードの基礎

ノーマルモードの最大難度曲「パワーフォーク」のノートを完全公開!! これがクリアできないと、ハイパーモードも返り討ちだ。

担当：スー

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.







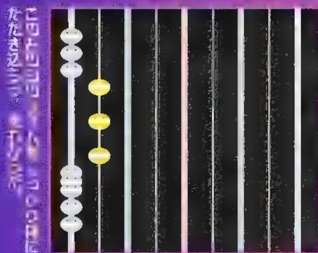
ハイパーモード……ポップンミュージック3から新たに加わったモード。プレイできる曲があらかじめ決められており、ゲージもフルの状態からスタートし、ミスるとゲージが減少していく。ゲージがなくなれば曲の途中でも強制的にゲームオーバーになってしまう。しかもポップ君の数が尋常でなく、非常に楽しい。ただし1人プレイの場合はかなりの上級者向け。

基本は左手

ノーマルモードで、難度ゲージがMAXを指すパワーフォーク。なかなかクリアできない人も少なくないと思う。このパワーフォークの難しいポイントは2つある。

ひとつ目は、1番押す回数の多い左の白。これを一定のリズムでたたき続ける。ただ、一定のリズムでたたくだけなら、それほどは難しくないが、このパワーフォークでは、同時にいくつものほかのポップ君を押さなければならない。左手は「タンタン、タッタッタ。タン、タン、タン」いつものこのリズムを崩さないように心がける。

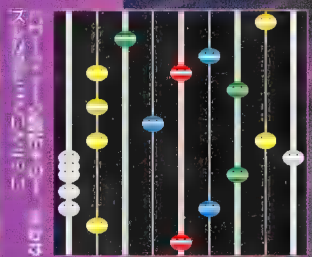
ふたつ目は、最後の連打部分。あまりのポップ君の多さに気負いして、タイミングを崩してしまうと、イッキにゲージが赤いゾーンまで下がってしまう。ここは、ポップ君の配置と手の置きかたを覚えてしまえば難しくない。

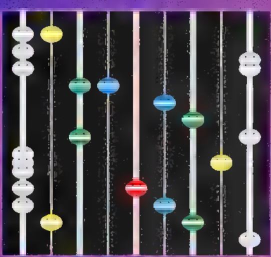


同時押しに注意

ほかの難度が低い曲でも、同じだと思うが、やはり同時押しでアセってしまい、ミスを誘発するケースは多い。しかも、このパワーフォークは先述のとおり、左手は左の白ボタンのためにふさがっているので、ほかをすべて右手で処理しなければならない。しかも、たまに[illegible]ずらしているところもあるので注意。

とくに難しいのか、歌詞が始まる直前のパートと、サビの直前の2つ前のパート。この2つは、さすがに片手ではさばけないので、すばやい切り替えが必要となる。慣れないうちは、左の白ボタンを捨てて、それ以外のところを押すようにしてもいいだろう。





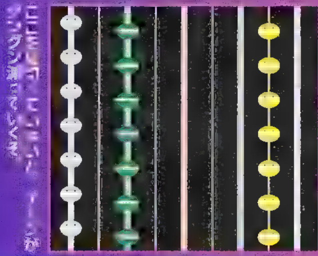
違う違うは半拍ずらし

最後のポイント「違う違う違う」※連呼するパートは、左の白、左の緑、右の黄色が大量に降ってくる。

ここのポップ君の位置どりだが、左の緑と右の黄色のタイミングが同時で、左の白と半拍ずつずれている。つまり左の白と、左の緑+右の黄色を交互に連続で押していくのだ。

このときの手の配置は、左手の人差し指、中指、薬指で左の白を押して、左の緑を左手の親指、右の黄色に右手で押す。左手は手首の回転で両ボタンを押し、左手の親指と右手で同時にボタンを押すようにするワケだ。

パワーフォークを安定してクリアできるようになったら、次はいよいよハイパーモードにチャレンジしてみてほしい。ハイパーモードの「BGM」をクリアするまで、ポップン3を極めたとはいえないだろう。一度プレイしてみては!?



DDR sss
～予告編～

さて、次号からは、**『DDRをより楽しむためには?』**をキーワードにした、DDRの遊び方追求ページがスタートする予定。

これは、単に曲紹介をしたり足譜を載せて解説するだけのページではなく、そこから一歩抜け出た新しい踊り方、格好良い踊り方などを考えていこう! ってなページだ。

いろいろなことをやっていこうと企んではいるが、なかでも〝パフォーマンス〟について取り組んでいきたいと思う次第。

では少しばかり、スタッフや予定されている各コーナーなど紹介していきたい。

今回はコナミオフィシャルDDRパフォーマンス大会で審査員奨励賞を受賞した、平地レイさんに講師として出てもらう。彼女から自己紹介のコメントだ。



平地レイ:こんにちは、初めまして、平地レイと申します。通称「ひらちれ」です。

祝! 新発刊「アルカディア」! ってことでDDRのコーナー何かやりませんか~とのお誘いにまんまと乗っかってみました。よろしう。ひらちれってどんな人かというと~、自分で自分の説明するのってめちゃ苦手なんですけど~、最初東京パフォーマンスドールの研修生でそのあと「コスプレックス」っていうグループでCDデビューしてそのあとはモデルやったりライターやったりしてる、23才のギャルです。ゲームとダンスとパソコンが好き。まあ非常にオタク的要素の高い人間です(笑)

それまでゲームセンターにあまり足を運び入れたことのなかったひらちれが、〝Dance〟という言葉に吸い寄せられて筐体に上ってから1年以上経ちました。攻略本書いたし、全国大会にも出場させて頂いたし、すっかり生活の一部となってます。DDR大好き。どうぞよろしくね!

と、いうことでひらちれと一緒にやっていこうと思っているコーナーのいくつかをここで紹介。

『ステップを身につけろ!』

いきなり「さあ踊れ!」というのもなんなので、「スイッチ」や「スライド」、「回転」といったパフォーマンスへの入り口にある足(体)の動かし方を解説。「ようやく矢印を全部踏めるようになった。けどちょっとパフォーマンスを意識するとどうもダメだ」という人向けに、基本の足運びについても解説、君のステップは間違っていないか? てな感じで自分にあったステップを見つめ直してもらう。

『パフォ ピン アップ』

パフォーマンス、という言葉を聞いて腰が引き気味になってしまう人、いるでしょう……?

そんなパフォビギナーにも楽しんでもらうために、基本的で有名なものから紹介・解説していきつつ、うまい人(格好良く踊る人)はどのようなところに気を付けているのか、といった部分にスポットをあてていく。「恥ずかしい人も恥ずかしくなく」「だらしなくて格好悪い人もピシッとして格好よく」をめざし、とりあえず良く見えるようになるためのピンポイント解説に重点をおいていく予定。

待て次号!

BEMANI シークレットコマンド道場

「DDR3rd」「ⅡDX 2ndstyle」は、残念ながら見送り（泣）。次号を待て！

Dancing Stage featuring T.K.D. (True Kiss Destination)

●隠しモード
コイン投入後、「選曲ボタン左と右」を同時に押し続けながら決定ボタンを押すと、
「Select Play Style」画面に入る。

SINGLE ：1人プレイ。
COUPLE ：カップルプレイ用のステップパターンになる。
DOUBLE ：2人分のステージを使用する、高度なプレイ。
VERSUS ：2人プレイで同じステップパターンとなり、対戦プレイが可能。

BASIC ：標準的な難易度のステップパターン。
TRICK ：Basicよりも高度なテクニックを要するステップパターン。
MANIAC ：マニアのための上級モード。

MIRROR ：ステップパターンが180度回転する。
SPEED ：矢印が2倍のスピードで流れる。
HIDDEN ：矢印が途中で消滅する。

ビートマニア5thMIX

●ミラーモード（画面反転）
●ランダムモード（画面ランダム）
ミラー ：⑥ボタン
「— — ・ ・ ・ — ・」=MIR
ランダム：⑩ボタン
「・ — ・ ・ — — ・」=RAN

をそれぞれモールス信号のように入力する。
「—」は長く押す（約1／3秒以上）。
「・」は短く押す。

●アナザーモード（5th曲）
曲選択時に、エフェクトボタンを6回押してから②+③+④同時押しで決定する。

対応曲：CYCLE、FREAKOUT、CRYMSON、HIGHER、SYSTEM

●アナザーモード（4th曲）
曲選択時に、アナザーモードに対応した曲を②+③+④同時押しで決定する。

●隠しエキスパートコース
1.モードセレクト画面でカーソルをBASICの位置に合わせて1Pスタートを1回押す。

※各数字は、以下のように対応しています。
1P側の 白鍵左から ①・③・⑤、
黒鍵左から ②・④

2P側の 白鍵左から ⑥・⑧・⑩、
黒鍵左から ⑦・⑨





2.カーソルをEXPERTの位置に合わせて、1Pスタートを押しながら1Pターンテーブルを時計回りに2回転させる。

3.1Pスタートを離し、さらに1Pターンテーブルを時計回りに1回転させる。

4.鍵盤を押して決定すると、隠しコースが選択可能。

※BATTLE PLAY時は、隠しコース「ANOTHER MIX」は出現しない。

ドラムマニア

※各数字は、以下のように対応しています。

Hihat……①　Snare……②
Hi-tom……③　Lo-tom……④
Cymbal……⑤　Bass……⑥

以下、ゲームモード選択時に入力。

●ハイスピードモード
「①②①①②①⑥」
シーケンスの流れる速度が2倍になる（曲のスピードはそのまま）。

●ヒドゥンモード
「③④③④③⑥」
シーケンスラインの半ばにチップを隠すバーが出現し、そこから先はチップが消える。

●ミラーモード
「②②③④③⑥」
バスドラ以外のシーケンスラインの表示が左右反対になる。

●エキスパートリアル（エクストリーム）モード
「①①②②③④③④⑥⑥」
上記のコマンドを入力して、効果音が鳴ったら④にカーソルを合わせて、
「④またはセレクト右」で、「リアル」の場所に「エキスパートリアル」が出現する（「⑤またはスタート」で決定。決定するまでは、まだ他のモードを選ぶ事ができる）。

※セッションプレイ時は、1曲目の選択時にこれらのコマンドを入力する。
エクストリームは、入力直後に有効となる（取り消しはできない）。

ポップンミュージック3

コイン投入後、

●両端の白をおしながら赤で決定
………ランダムモード
●両方の黄色を押しながら赤で決定
………ヒドゥンモード
●両方の緑色を押しながら赤で決定
………ミラーモード

これらは組み合わせも可能。

ギターフリークス2ndMIX

※各アルファベットは、以下のように対応しています。

ボタン（赤）……………Ⓡ　ボタン（緑）……………Ⓖ
ボタン（青）……………Ⓑ　ピッキングレバー………Ⓟ

以下、モードセレクト画面で入力。

●シーケンス高速（FAST FLOW）
「ⓇⒼⒷⓅⓅ」

●シーケンス超高速（SUPER FAST FLOW）
「ⓇⒼⒷⓅⓅⓇⒼⒷⓅⓅ」

●バー消失プレイ（HIDDEN）
「ⓇⒼⒷⒷⓇⒼ」

●衝立による完全バー消失プレイ（SCREEN）
「ⓇⒼⒷⒷⓇⒼⓇⒼⒷⒷⓇⒼ」

●ランダムシーケンス（RANDOM）
「ⒷⒼⒼⓇⒼⓅ」

●共通シーケンスバトル（BATTLE）
「ⓅⒼⒼⓅ」

●簡易シーケンス（LITTLE）
「ⓇⓇⓇⒼⒼⒷⒷⒷⓅ」
※マイコントローラーリンクプレイのみ対応。インターネットランキング対象外。

●シーケンス／BGM高速（HIGHSPEED EDITION）
「ⓅⓅⓇⒷⓇⒷⒼⒼ」
※発生したHSEモードを選択。専用曲からプレイ。

●高難度シーケンス（EXTREME）
「ⓇⒷⓅⒼⓇⒷⓅⒼ」
※プラクティスモード以外を選択。

●究極難度シーケンス（EXTREME PLUS）
「ⒷⒼⒷⒼⓅⓇⓇⓇⒼⒷ」
※発生したEX＋モードを選択。専用曲からプレイ。

DanceDanceRevolution SOLO BassMIX

●エキストラステージ出現条件
（※ダンスゲージは1つ、超難しい矢印譜面、1曲しか挑戦できない）
最終ステージで、
「PARANOIA EVOLUTION」
「HYSTERIA」
「SUPER STAR」
のいずれかをプレイし、コンボを150以上つなぎ、かつフルゲージで曲を終了する。
その後、「CLEARED」表示時に「左セレクト」を押す。

●L－SHIFT（矢印が反時計回りに1つ移動）
「←←←←←←←←」

●R－SHIFT（矢印が時計回りに1つ移動）
「→→→→→→→→」

●V－FLIP（上と下の矢印が入れ替わる）
「↑↓↑↓↑↓↑↓」

●HIDDEN（矢印が途中から見えなくなる）
「←↓→←↓→」

●SUDDEN（矢印が途中から突然現れる）
「←↑→←↑→」

●LITTLE（矢印がすべて4分踏みになる）
「←↓←↓→↓↓」

●SHUFFLE（矢印がランダムに入れ替わる）
「↑↓←→↑↓←→」

※これらは、すべて
「↓↓↓↓」
で解除できる。

－マルチプレーヤー、チームセレクト時－

●CAN'T JOIN IN（他者が同じチームに入れない）
「左セレクト＋右セレクト」を押しながらチーム決定

●BIGINNERモードの曲セレクト画面で
「↓↓↓↓」
を入力すると、EXPERTモードとまったく同じになる。
（※死なないモードで練習できる）

DanceDanceRevolution 2nd Linkver.

●全曲モード（すべての曲がはじめから選曲できる）
モード選択時に「右選択ボタン」を5回押す

●BASIC変更（モードをBASICに変更する）
全曲モード中、曲選択時に「↓↓↓↓」

●ANOTHER変更（モードをANOTHERに変更する）
全曲モード中、曲選択時に「↓↓↓←←→→」

●MANIAC変更（モードをMANIACに変更する）
全曲モード中、曲選択時に「↓↓↓→↑↑←」

●マニアックモード（譜面がマニアック仕様になる）
アナザーモード入力後に「←←←→→→←→」

●シャッフルモード（譜面がランダムになる）
曲選択時に「↑↓←→↓↑→←」

●リトルモード（譜面がすべて4beatになる）
曲選択時に「←↓→↓←↓→↓↑」

●ヒドゥンモード（譜面が画面の途中で消える）
曲選択時に「↑↓↑↓↑↓↑↓」

●ライトモード（譜面が右に90度ずれる）
曲選択時に「→→→→→→→→」

●レフトモード（譜面が左に90度ずれる）
曲選択時に「←←←←←←←←」

●ミラーモード（譜面の上下左右が逆になる）
曲選択時に「←→←→←→←→」

●キャンセル（モードを通常に戻す）
曲選択時に「↑↑↑↑」

●キャラチェンジ（キャラがロボ＆ロリータに）
コイン投入後、「←を踏みながらスタート」

●キャラチェンジ（キャラがアフロ＆レディーに）
コイン投入後、「→を踏みながらスタート」







担当：スー

ステップチャンプ

またまた「チャンプ」シリーズに新顔登場っ!! 今度はコナミらしく、「足」を使うステップボタンで勝負!!

説明ッ!!

数々のバラエティーに富んだミニゲームだけでなく、「説明ッ!!」や、「終う～了ぉ～」などのミニ○なノリが一度プレイすると脳裏から離れないこと受けあいの、「ビシバシチャンプ」に端を発する「チャンプ」シリーズ。

その「チャンプ」シリーズ最新作が早くも登場だ。その名も「ステップチャンプ」。

「ステップ」だけに、今回は足を使う「ステップボタン」でゲームをプレイするわけだ。「ステップ」ならではのゲームモードも充実!! あのゲーム好きならやるしかないぞ!!





チャンプシリーズは、この赤・緑・青の位置を覚えることが重要に。

ふつうにプレイ

チャンプシリーズではおなじみの、ひたすら全23にも及ぶミニゲームをプレイし続けるモード。DDR風ミニゲームや、BEMANIシリーズ初のダンス+ギタードラムの3ゲームをセッションしたゲームなど、チャンプシリーズマニアならずとも、BEMANIシリーズマニアも必見だ!!



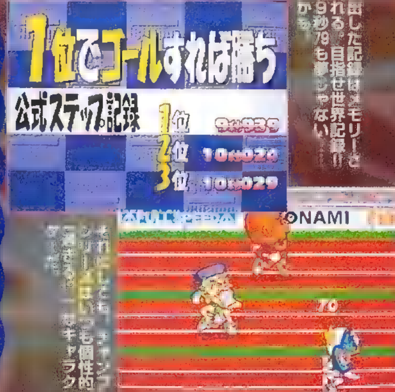
えらんでプレイ

数ある全23ゲームの中から、どれでも好きなゲームを3つ選んでプレイできるモード。同じゲームを3回連続でプレイすることも可能だ。チャンプシリーズは、お友達との対戦バトルだけでなく、一人ゲームプレイでのスコアアタックもアツい。このモードはそんなプレイヤーにもオススメだ。



運動会ハイパーステップ

100M走、ヤリ投げ、幅跳び、110Mハードル走と、数々の陸上競技をプレイし、記録を出すモード。コナミ往年の名作「ハイパーオリンピック」をまさに自分の足でプレイする、アツくならずにはいられないゲームモードだ。スタート時のSEも必聴!! 残念ながら、隠れキャラは出ない。



出した記録はメモリーされる。目指せ世界記録!! 9秒79も夢じゃない……かも。

リズムでステップ

「コナミ」で「ステップ」と聞いて、まず連想するのが、そう「ダンスダンスレボリューション」だ。このステップボタンを利用して、「DDR」が遊べるのがこのモードだ。

専用の新曲も…（大きな!?）リズムモードなど、DDRマニアはプレイするしかない!!



ステップチャンプ専用の新曲「disco」。ほかにも見慣れたティスクが…。



お友達同士や、同じゲーセンの仲間内で、「格ゲーの対戦ばっかりじゃなぁ…」なんて言ってる人は、とにかくこのチャンプシリーズで一度対戦することをオススメする。

このステップチャンプは、特に「足」を使うので、「ふつうにプレイ」モードをやり終えた後なんかは、もう汗だく。心地よい充実感さえ味わえるほどだ。

まだプレイしたことのない人は、癖になるかもよ!?



ゲー事典 実はこれらチャンプシリーズには、かなり熱心なスコアラーがいるとのこと。公式には認められないが、インターネット上で記録を伸ばし続けているそうだ。キミの通っているゲーセンに一人で熱心にチャンプシリーズをプレイしている常連さんはいないかな!? もし見かけたら、後ろからそ～っとプレイを見学してみよう。とてつもない記録が出ているかもよ。

ARCADIA NEWS CLIP BRAND NEW UPDATES

REPORT
RELEACE
EVENT
CAMPAIGN
RECRUIT

鉄拳TAG TOURNAMENT世界大会開催! アルカディア編集部、初陣で優勝!!

REPORT

なんか、アルカディア編集部が世界大会で優勝したような書き方だが、これは「鉄拳ＴＴ世界大会が開催された」のと「メディア対抗戦でアルカディア編集部が優勝した」という2つの記事なので、あしからず。

さる11月7日に鉄拳ＴＴの世界大会がアメリカのサンノゼにおいて行なわれ、日本からも代表が2名出場。出場各国のスタイル差が明確に出た試合になったとのことので、その辺を出場した堂園氏に226ページにレポートを書いてもらった。ちなみに、世界大会3位になったAlex "Calipower" Vall氏は11月末に来日し、渚ボヲル氏など有名鉄拳プレイヤーと対戦。その時、世界大会の感想などをうかがった。

「現在鉄拳ＴＴは、アメリカで最も流行っている格闘ゲームですが、今回世界大会を見ると、日本や韓国のプレイヤーは、システムに非常に精通してましたね。アメリカ人の攻めは結構単調な部分が多いので、もっと練習の必要を感じました。私はアメリカのチャンピオンですが、今後は世界チャンピオンになれるよう、もっともっと頑張りたいと思います」(ALEX・談/プレイマックス新宿店にて)

また、11月14日に、ザ・プレイステーション編集部やファミ通編集部が参加したメディア対抗戦がプレイマックス新宿店で開催、先の堂園氏やＮＰＧ氏、椿氏、アディオスTO氏がアルカディア編集部代表として参加、見事堂園氏が優勝（椿氏も4位入賞）という結果に終わった。椿氏、ＮＰＧ氏による大会レポートも227ページに掲載されているぞ。

今後もPS2への移植を控え、確実に盛り上がる「鉄拳ＴＴ」の世界。まだまだ目が離せない！


メディア対抗戦で、アルカディア編集部が優勝！


来日したアレックスとプレイマックス常連で記念撮影。

SNKプライベートショーWINTER'99

REPORT

各メーカーから新作ラッシュが続くなか。株式会社エス・エヌ・ケイも全国のゲームセンターに熱い旋風を巻き起こすべく、『SNKプライベートショーWINTER'99』を開催した。

出展作品の中で、最も来場者の目を引いていたのは、2D格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの最新作である『餓狼－MARK OF THE WOLVES－』。新たなストーリーのもと、登場キャラクターもガラリと変わり、まさに新生『餓狼伝説』の幕開けといった感じだ。本誌でも83ページから攻略を開始しているので要チェック!!

その他の出展作品では、米国MIDWAY社製の3Dガンシューティングゲーム『インベーション』や海外版ではあったものの、『ストライカーズ1945＋』が参考出展されていた。大人気のシューティングゲームだけに、日本での発売が非常に待ち遠しい。また、プライズマシンやシールプリント機もいくつか出展されていたぞ。



今冬ブレイク必至の『餓狼』

インターネットで楽曲リクエスト ～ミリオンヒッツ～

RELEASE

ラルク・アン・シエルやミスター・チルドレン、PUFFYやB'z、Kinkiキッズ。SMAPなどのJ-POPから演歌まで100曲も収録され、かつ簡単な操作で誰もがギターヒーローの気分を味わえるミリオンヒッツ。ナムコとカラオケの日光堂が協力して、最新ヒット曲が毎月増えるというのが特徴だが、この楽曲リクエストがインターネットで行なえるそうだ。



好みの曲をリクエストして、弾きまくれ！

12月中旬よりナムコオフィシャルホームページ「WonderPage」でミリオンヒッツの楽曲リクエストを行なうとのこと。詳しくは下記のURLのホームページの情報を待とう。

ホームページURL：http://www.namco.co.jp/

©(株)ナムコ

ARCADIA……そのネーミングの由来：この雑誌を発刊するにあたり、最初に決めなければならなかったのが、雑誌名（タイトル）でした。時は９月半ば……編集スタッフから候補を募り、50余りのタイトル候補から選考していきました。そうしたなか、編集部が会社との合意に至ったのが、現行書名である「アルカディア」なのです。そもそも…… （以降次ページにつづく）

ジョイポリス、年末年始イベント開催！

EVENT

首都圏に展開しているアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」では、記念すべきミレニアムイヤーを迎えるにあたり、1999年年末から2000年にかけて格安パスポート「ミレニアム・ペアパスポート」「カウントダウンナイトパスポート」を前売り販売する。

【ミレニアム・ペアパスポート】
●内容：期間中の１日ご利用可能なペアパスポート（２名様入場無料及びアドラクション乗り放題）
●販売期間：1999年12月1日(水)～2000年1月16日(日)
●有効期間：1999年12月1日(水)～2000年1月31日(月)
●販売カ所：JR、ローソン、ぴあ
●価格：東京・横浜ジョイポリス：大人・子供共通：5,600円（通常6,800円相当）
新宿ジョイポリス：大人・子供共通：5,200円（通常5,800円相当）

【カウントダウンナイトパスポート】
●内容：1999年12月31日(大晦日)のみ有効のパスポート（入場無料及びアドラクション乗り放題）
●販売期間：1999年12月1日(水)～1999年12月26日(日)
●有効期間：1999年12月31日(金)のみ
横浜ジョイポリス：18:00～翌5:00、新宿ジョイポリス：18:00～翌1:00、東京ジョイポリス：20:00～翌5:00
●販売カ所：ローソン、ぴあ
●価格：東京・横浜・新宿ジョイポリス：大小各共通　2,000円
※価格はいずれも税込です。



第24回大阪国際見本市にて「おおさかゲームまつり」を開催！

EVENT

1954年以来44年間にわたる実績を持つ「大阪国際見本市」は2000年の開催で24回目を迎える（隔年開催）。その見本市にて、「おおさかゲームまつり」が開催されることになった。

関西初の大型アミューズメントイベントとして、各種ゲームイベントの開催やゲームグッズの販売など、話題豊かな内容で実施する。

会期は、2000年4月29日（土・祝）～2000年5月4日（木）の６日間。場所はインテックス大阪。

ゲームの日～全国各地のゲームイベントが大盛況

REPORT

去る'99年11月23日(祝)、全国各地のゲーム施設において「ゲームの日」のイベントが行われた。

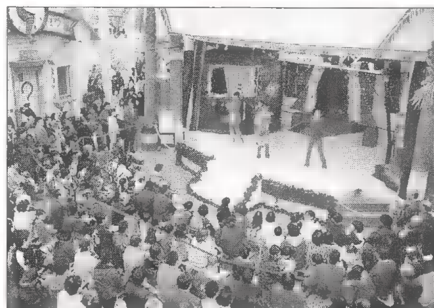
「ゲームの日」は、業界三団体（全日本アミューズメント施設営業者協会連合会、日本アミューズメントマシン工業協会、日本ＳＣ遊園施設協会）が、日頃ゲームセンターを利用しているユーザーへの感謝の意をこめて、毎年１１月２３日の勤労感謝の日を中心に行なっているもの。

第一回目の渋谷109前イベントから数えて今年で第５回目。今年は、ゲームの日のイメージキャラクターに美少女グループ「Z-1」を起用。

Z-1ポスターの貼ってあるゲームセンターでは、無料プレイチケットが配付され、ビデオゲームやメダルゲームや景品ゲームが無料でプレイできるほか、小児用乗り物も解放された。

また、東京浅草「花やしき」ほか、全国数カ所において大規模なイベントが催され、肌寒い秋の１日を盛り上げた。

老人福祉施設の「ホワイトキャッスル（札幌）」「広島市中央老人福祉センター（広島）」、障害者福祉施設「やまばと学園（鹿児島）」でもゲームイベントが行なわれた。その他、福岡の「ワンダーパーク」では障害者100名を招待、「城島後楽園遊園地（大分）」では県下４カ所の養護施設の児童を招待、浅草「花やしき（東京）」では、９カ所…200名の養護施設児童が招待された。



イメージキャラクター「Z-1」を迎え、ステージイベントでもありがる浅草花やしき。

ナンジャタウンでクリスマス・大晦日イベント開催

EVENT

ナンジャタウンでは、11/20(土)～12/25(土)の間、イリュージョンミュージカルを始めとした様々なイベントを開催する。イルミネーションに彩られたパークに、クリスマス衣装のナジャヴ&ナジャミーが毎日登場。

イリュージョンミュージカルは、歌あり踊りありマジックありの一大エンターテインメントショー。ビル内に降る本物の雪も必見。マカロニ広場の祭壇で、いつまでも続く愛を誓ったカップルには、2000年2月のバレンタインスペシャルイベントへの招待状がついた「恋人証明書」をプレゼントされる。

また、12/26(日)～1/10(月)の間、スペシャルなイベントが盛りだくさん。12/31(金)～1/1(土)にかけては夜通し遊べる「ミレニアムカウントダウンパーティ」を開催する予定。また1/1の深夜0:00にはなぞなぞ街巡りアトラクション「ナンジャラQ」が登場。

●場所：東京都豊島区東池袋３丁目
サンシャインシティ・ワールドインポートマートビル　入園ゲート：２階
●営業時間：10：00～22：00　●営業日：年中無休　●TEL：03-5950-0765



Mr.ドリラーが秋冬コレクションに出品!?

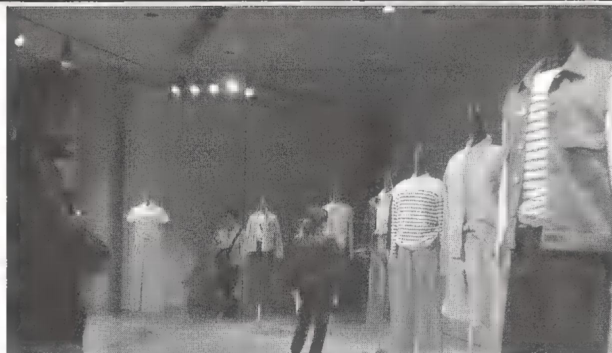
REPORT

さる11月13日の土曜日、東京・代官山での秋冬ものコレクション「ronde-belle FIND-OUT READY TO WEAR」にナムコのゲーム「Mr.ドリラー」が出品された。

……と言っても、ドリラーの服が作られたわけではなく、イベントの演出にドリラー関係のグッズ・映像が関わったというもの。

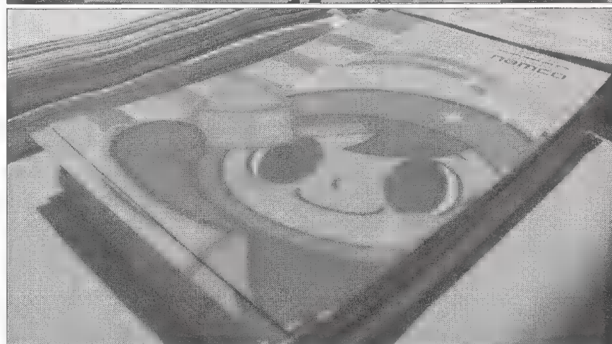
「以前、ドリラーを特集して頂いたGAME WATCHの新留さんが、主催者のENGELOPHANYの金子さんの知り合いで、金子さんがドリラーのキャラを気に入ってくれてウチの御所脇に連絡が行き、今回の参加になりました。イベントのスクリーン演出等にドリラーが加味されています。で、こちらもグッズ等で協力できないかということで、ポストカードを制作しました」とナムコCS開発部の吉沢さん(このポストカードは、今回のプレゼントにも頂いたぞ)。

主催のENGELOPHANYは、今後もゲーム会社などとの洋服のコラボレート商品を開発中とのこと。やはりナムコゲーマーとしては、ナムコデザイナーの篠崎さん(ドリラー)や指田さん(テクノドライブ)、依田さん(鉄拳)のデザインしたTシャツなんかも、見てみたいね!





壁のスクリーンにドリラーの画面が!!



会場ではドリラーのポストカードが配られた。

ネオジオポケットカラーが冬休み限定新幹線「ファミリーひかり」に登場

CAMPAIGN

SNKは、JR西日本との提携により、冬休み限定運行の新幹線「ファミリーひかり」号にて、「NEW!ネオジオポケットカラー」の体験キャンペーンを実施する。

- 名称:「ファミリーひかり」ネオポケ体験キャンペーン
- 概要:冬休み限定運行されるファミリーひかり3号車「こどもサロン内」にて、ネオジオポケット待望の新作「頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM」「水木しげるの妖怪写真館」を含む新作ソフトの体験キャンペーンを実施
- その他:こどもサロンには特別料金は不要ですが、保護者同伴でご利用下さい。

遊びに来てくれた全員に記念乗車としてネオポケ型オリジナルネームタグをプレゼント。更にネームタグに同封してある応募シールを官製ハガキに貼って指定の宛先に送ると、抽選で10名様に本体サイズがよりコンパクトになった「New!ネオジオポケットカラー」が当たる!!

※お問い合わせは、(株)JR西日本コミュニケーションズ JRチーム
TEL06-6344-5801迄

〈ファミリーひかり〉発時刻[illegible]

新大阪→博多方面	ひかり543号	ひかり549号
新大阪(発)	10:14	13:14
新神戸	10:29	13:29
姫　路	10:53	13:53
岡　山	11:22	14:22
福　山	11:42	14:42
広　島	12:14	15:13
徳　山	12:42	15:53
小　郡	12:58	16:11
小倉(着)	13:22	16:21
博多(着)	13:43	16:41
運転日	12/25~1/10の毎日	12/29~12/31の毎日

博多→新大阪方面	ひかり376号	ひかり382号
博多(発)	.11:06	15:14
小　倉	11:26	15:35
新下関	11:37	15:53
小　郡	12:03	16:14
広　島	12:49	16:56
福　山	13:19	17:27
岡　山	13:40	17:49
姫　路	-	18:14
新神戸	14:22	18:33
新大阪(着)	14:36	18:48
運転日	1/2~1/7の毎日	12/25~1/10の毎日

スーチーパイⅢプレゼントキャンペーン!

CAMPAIGN

ベストエンディング画面に表示されるパスワードを全キャラクター分(マイ・ユキ・ミルキー・セイラ・ちるる)を集めて順にならべ、下記の宛先に応募すると、抽選で 園田健一 & 出演声優 の直筆サイン色紙をプレゼント。

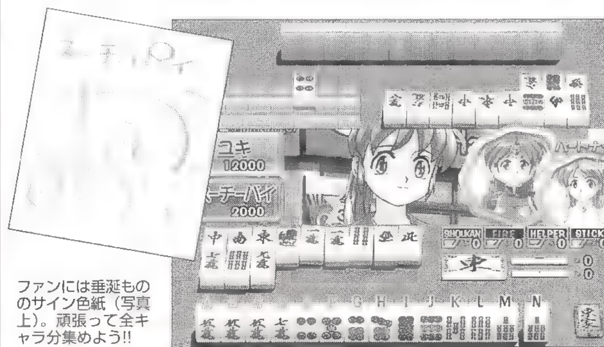
●プレゼントサイン色紙
園田健一…3名/かないみか…5名/吉田古奈美…5名/高橋美紀…5名/西原久美子…5名/根谷美智子…5名/菊池志穂…5名/田中敦子…5名(合計 38名)

※プレゼントの指定はできませんので、あらかじめご了承ください。

ハガキに「住所」「氏名」「年齢」「性別」「ゲームの感想」「パスワードの答え」を明記の上、下記の宛先にご応募ください。尚、当選の発表は発送を持ってかえさせていただきます。

【宛先】〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7
株式会社ジャレコ 広報宣伝部内「スーチーパイⅢ プレゼントキャンペーン係」

【締切】平成11年12月末日 消印有効



ファンには垂涎もののサイン色紙(写真上)。頑張って全キャラ分集めよう!!

©1999 JALECO LTD.

味することとして広く認識されていることでしょう。こうした意味を我々はゲームセンターという場になぞらえました。我々アーケードゲームファンにとって、その[illegible]想的な場とは「ゲームセンター」であり、そのゲームセンターは我々の理想郷であってほしいわけです。なにかとアーケードゲームと家庭用ゲームの差が薄くなったと思わざるを得ない昨今ですが(次ページに続く)。

バイオハザード4Dホラー制作発表

REPORT

11月11日、東京は御茶ノ水にある全電通会館にて、株式会社デジタルアミューズが主催するイベント『デジタルアミューズメントショー1999』が開催された。

ショーの内容は、最先端のデジタルテクノロジーを駆使した作品の発表。テーマが「CGのさらなる発展〜CGアニメのビジネス展開〜」というだけあり、出展された作品は、どれも既存の技術にとらわれない斬新なものばかり。CG界の未来は明るいと実感できた。

なんとそのショーのなかで、株式会社カプコンより発売され、大人気を博した3Dホラーゲーム『バイオハザード』を題材としたアトラクション『バイオハザード4Dホラー』の制作発表が行われたのだ。

このアトラクションは、全国で10カ所程度に設置される予定。映画さながらの美麗な映像や、迫力ある音楽などの演出に加え、各場面に応じて、耳元から冷たい風が吹き込む感覚、背中からドンと押される感覚などが味わえるものになるという。まだ制作発表の段階であるだけに、具体的な形は見えてないが、これは想像するだけでもスゴイものになりそうだぞ。



あの恐怖を体感できるぞ!!
※写真は「バイオハザード3」のものです。

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

「バイオロイド零年」新人オーディション

RELEACE

三宅裕司／小倉久寛率いる劇団スーパー・エキセントリック・シアター（SET）が21世紀のヒーロー、ヒロインを募集中。

このオーディションの合格者は、CAPCOMゲームソフト「BIO HAZARD」の舞台用作品「バイオロイド零年」への参加、その後SETに所属し、映画・TV・ラジオ・CM等のマスコミ活動への道もある。

●応募資格：中学1年生〜20歳まで　※未成年者の申込には、保護者の承諾書が必要となります。
●応募締切：各地オーディション2週間前まで（応募用紙当日到着分）
●参加費　：無料
●選考科目：【一次審査】書類選考
　　　　　【二次審査】セリフ・歌（課題曲or自由）・ダンス・特技・面接
　　　　　※地方予選合格者の方は、2000年1月9日東京にて最終審査があります。
　　　　　　なお、東京までの交通費は当方が負担します。
●応募方法：下記の(1)〜(4)を揃え、郵送して下さい。
(1)履歴書（演技経験、マスコミ活動歴の有無、身長、3サイズを明記）(2)写真（3カ月以内に撮影した顔、全身　各1枚）(3)「どんな俳優、女優になりたいか」オーディションへの意気込みを400字程度にまとめて書いて下さい。(4)返信用封筒（住所、誌名を明記し、80円切手を同封）
●送り先　：〒154-0021　東京都世田谷区豪徳寺1-6-3 スパイルハイツ1-B
　　　　　劇団スーパー・エキセントリック・シアター「バイオハザード」
　　　　　○○○係（○○○には、オーディションを受けたい地区名を記入）
●オーディション日程：
1999年12月23日(祝)　札幌 ベニーレーン24
1999年12月26日(日)　名古屋 東別院ホール
1999年12月27日(月)　大阪 心斎橋MUSE HALL
1999年12月28日(火)　東京 ニッポン放送 ラジオハウス銀河
※地方予選合格者は、東京にて最終審査。2000年1月9日(日)東京 ニッポン放送 ラジオハウス銀河（予定）
■お問い合わせ：劇団スーパー・エキセントリック・シアター　TEL：03-3420-2897
※尚、お送りいただいた書類は返却致しません。予めご了承下さい。

コナミ、iモードにゲームコンテンツ配信を開始

RELEACE

コナミは2000年1月1日より、NTT移動通信網株式会社のネットワーク対応型携帯電話「iモード」向けに、ゲームコンテンツの配信サービスを開始する。

新サービス名称は『コナミネット』（仮）。配信コンテンツの第1弾には、大人気恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル2」（11月25日（木）発売予定/プレイステーション対応）を予定している。

1999年12月6日（月）よりテストサービス開始予定。2000年1月1日（土）より、本格サービス開始予定。

■コース1
月額100円コース（月額100円で2つのサービスが楽しめます）
●占いサービス
PS「ときめきメモリアル2」のキャラクターが、ユーザーの誕生日を元に、その日の運勢を占う。
●着信メロディーサービス
「ときめきメモリアル」PS「ときめきメモリアル2」でお馴染みの楽曲を、着信メロディーにして配信するサービス。
■コース2：
月額300円コース（月額300円で2つのサービスが楽しめます）
●「ときめきメモリアル2」iモード版
PS「ときめきメモリアル2」本編をモチーフにした恋愛シミュレーションゲームが楽しめるメニュー。
●クイズゲーム
クイズに答え、合格すると「ときめきメモリアル2」キャラクターカードが手に入るゲームです。カードコレクション感覚のクイズゲーム。

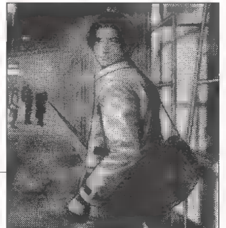
SNKがメールマガジン「SNK HOT PRESS」を発行

RELEACE

SNKでは、オフィシャルメールマガジン「SNK HOT PRESS」第1期の読者を募集している。

インターネットを通じてSNKのホームページで登録すれば、新着情報はもちろん、イベント情報やこのメールマガジンでしか見ることのできない情報も隔週金曜日に無料で手に入れることができる。

現在、第一期の読者を募集しており、1999年12月12日までに登録された方の中から抽選で豪華なプレゼントが当たる『創刊記念キャンペーン』を実施中。プレゼントは「ネオジオポケットカラー本体+本体ホルダー」が5名に「2000年SNKキャラカレンダー」が20名。



SNKオフィシャルHP：http://www.neogeo.co.jp/
SNK HOT PRESS受付HP：
http://www2.neogeo.co.jp/member/news_order.html
創刊記念キャンペーン
期間：12月12日(火)
対象：SNK HOT PRESSの読者として応募された方（申込等無料）
商品：ネオジオポケットカラー本体＋特製ネオジオポケット本体ホルダー（5名）／2000年SNKキャラカレンダー」（20名）

ARCADIA on WEB(仮称)始動！

RELEACE

まだこの原稿を書いている段階では、影も形もないのだが、当アルカディア編集部では、この本の発売と同時にWWWページを立ち上げる予定だ。当面は告知関係が中心になるかもしれないが、徐々にコンテンツを増やしていく予定。当然、誌面との連動も考案中なので、ブックマークよろしく！依然に引き続き（？）謎のページも再開する可能性は大だ！

http://www.ascii.co.jp/arcadia/

彩京が開発者を募集中

RECRUIT

株式会社彩京では、ゲーム会社を募集している。

関西支社では、アーケード・家庭用ゲーム開発スタッフを随時募集中。東京本社では、家庭用ゲームのスタッフを募集中。新規開発室の設立を予定している。

詳しくは、彩京のホームページ、電話で問い合わせとのこと。

関西：075-212-7118　　東京：03-5342-4535
ホームページ　http://www.psikyo.co.jp/

アーケードゲームファンは、あくまで「場」に対してのこだわりと、それを理想郷として発展と繁栄を信じ続ける心を持っていると思うのです。そうした理想郷に対する憧憬を込め、アルカディアと命名しました。理想を追い続ける自分らの気概と、奇しくもARCADEとほぼ同一のスペルであったアルカディア。多くの人の心に刻んでほしいと思います。

大奮発で1ページまるごと!

てあたりしだいゲームリスト

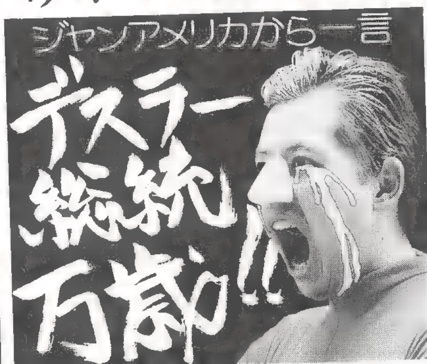
怒涛の一挙40タイトル

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	掲載頁
発売中	アイドル雀士スーチーパイⅢ	ジャレコ	麻雀	麻雀コンパネ	園田健一&出演声優直筆サインプレゼントキャンペーン実施中!	173
発売中	ロックントレッド2	ジャレコ	バンドシミュレーション	ピックスイッチ&フットペダル	メジャーヒット曲満載で大好評! 週刊ファミ通ビデオゲームTOP10でも常時ランク入。ありがとうございます。	
発売中	ステッピングステージ2 スプリーム	ジャレコ	ステッピングゲーム(ダンスゲーム)	フットスイッチ	ツボを押さえた選曲で「ステステファン」急増中! ステッピングステージのホームページを作り、応援してくれている方々、本当にありがとう!	
発売中	Mr.DRILLER	ナムコ	新感覚パニック!!掘りゲー	4×1	メチャおもしろいです。とにかく一度プレイして見て下さい。ただしハマって中毒になっても責任は負いません。さあ掘りましょう。	96
11月下旬	ロックンメガセッション	ジャレコ	バンドシミュレーション	ピックスイッチ×2&フットペダル×2	2人でセッションできるロックンが登場! 新曲プレイの「楽しさ」²	233
11月下旬	なんでもシール委員会	ジャレコ	シール機		人気の可愛い動物フレーム。新機能も搭載。自分だけの「オリジナルシール」作成機能も大好評。	
12月7日	クライシスゾーン	ナムコ	ガンシューティング	ガンコントローラー	マシンガンで敵を一掃! 敵以外にも、画面にあるものなら破壊できる! 理屈抜きで楽しめるゲームです。	217
12月7日	ドリームステーション ラブ	アトラス	ベンダー機(全身写真シール機)		プリクラ初の3アングルShoot(カメラ3ヶ所から撮影)	
12月上旬	開運クイズ・幸福の旅人	ナムコ	クイズ	ダブルコンパネ4ボタン	大橋照子さんと日高のり子さんがそっくり(?)キャラで参加! ラジオのリスナーは必見&必聴。自分の運勢もゲームで占えます!!	222
12月上旬	ガンバレットフィーバー	ナムコ	シングルプッシャーメダル		あのガンバレットがメダルゲームになって帰ってきた。これでもかという量のミニゲームはジャンルが変わっても健在!	
12月上旬	ウンジャマラミーNOW!	ナムコ	音楽ゲーム	ギターコントローラー	家庭用の超人気ソフト「ウンジャマラミー」がついにゲームセンターに登場! スケルトンのギターコントローラーを操作してさらに楽しくプレイできます。	231
12月上旬	クエスト フォー フェイム	ナムコ	音楽ゲーム	ギター&ドラムコントローラー	世界的ロックバンド「エアロスミス」との共演を目指せ! 1台でギターとドラムのセッションができるギンギンノリのハードロックゲーム。	231
12月中旬	ミリオンヒッツ	ナムコ	カラオケギターゲーム	ギターコントローラー	100曲もの収録曲。操作はタイミングに合わせて弾くだけ! 誰でも憧れのアーティストになりきりプレイ! リクエスト曲もインターネットで募集中!	231
12月中旬	1on1 Government	テクモ	バスケアクション	2レバー6ボタン	TPSシステム第9弾。本格バスケアクション。2on2モードで最大4人まで同時対戦可能。キャラクターデザインはあの「スラムダンク」の井上雄彦氏が担当。	223
12月中旬	パカパカパッションスペシャル	プロデュース	音楽対戦	専用コンパネ 4ボタン	パカパカシリーズ第三弾! 今回のパカパカは大会モード付き!	230
12月	Dance Dance revolution Solo2000	コナミ	ビーマニ	特殊	DDRソロ最新作。	
12月	ダイナマイトベースボール'99	セガ	セガスポーツ	1レバー2ボタン/バットスイッチ	定番野球ゲームが装いを新たに登場! リアルなモデリングはそのままに、あらゆる点ですごみを増しました。	218
12月	F355チャレンジツイン	セガ	リアルレーシングシミュレーター	特殊	究極のリアル・レーシング・シミュレーターに通信対戦可能なTWINタイプ登場!	221
12月	アウトトリガー	セガ	アクションシューティング(通信)	1レバー3ボタントラックボール	ネットワーク3D対戦ゲーム初の本格アーケードゲーム化!	14
12月	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	キーボード入力アクション	キーボード	誰でもすぐに熱くなる! キーボード入力でゾンビを倒せ!	220
12月	サンバDEアミーゴ	セガ	アーケード	マラカスコントローラー2本×2P	ラテンのリズムでノリまくれ! 超おバカちゃんノリノリマラカスゲーム!	220
12月	セガテトリス	セガ	パズル	1レバー2ボタン	パズルゲームの大傑作が、よりスリリングになって新登場!	221
12月	ストライダー飛竜2	カプコン	アクション	8×3		94
12月	ロックンスリー	ジャレコ	バンドシミュレーション	ピックスイッチ&フットペダル	大好評のシリーズ第3弾! クリスマスやウィンターソングと最新曲、新モードも登場。	233
12月	ステッピング3 スペリア	ジャレコ	ステッピングゲーム(ダンスゲーム)	フットスイッチ	大好評シリーズ第3弾! クリスマス・ウィンターソングも入った新曲でプレイ!	232
12月	ランディングハイジャパン	タイトー	フライトシミュレーター	特別	「ランディング・ギア」から3年半おまたせしました。	223
12月	麻雀王	タイトー	麻雀	特別	4人プレイが熱いぜ!	223
12月	ロストポリス	タイトー	2人用メダル	特別		
12月	DON DONでる造(どんどんでるぞう)	タイトー	プライズ機	特別	3歩すすんで2歩さがる!?	
12月	チェンジエアブレード	サミー	対戦シューティング	8×3	対戦シューティングよ! もう一度!	222
12月	パチンコセクシューリアクション2	サミー	パチンコ	専用コントローラー		
今冬	パワースマッシュ	セガ	セガスポーツ	1レバー2ボタン	リアルな映像・簡単な操作性・深い戦略性を持つ全く新しいテニスゲーム!	219
今冬	バーチャNBA	セガ	セガスポーツ	1レバー2ボタン	シンプルな操作性でNBAの興奮を再現したバスケットボールゲーム!	219
未定	戦球ミレニアム	ライズ	落ちものパズル	8×3	以前弊社から発売された落ちものパズルの続編。	
未定	ロードランナー ザ・ディグファイト	彩京	アクションパズル	8×2	往年の名作ロードランナー。彩京より復活。	168
未定	スポーン	カプコン	通信対戦アクション	8×4		28
未定	グレート魔法大作戦	カプコン	シューティング	8×2		224
未定	スターメーカー	ジャレコ	うたゲー	マイク	ご期待下さい!	
未定	ギルティギア2(仮称)	サミー	対戦格闘	8×4	お待たせしました! いよいよ発売!	212
未定	ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ2	ビスコ	麻雀	麻雀コンパネ	あの雀々がキャラを一新してアーケードにもうすぐ帰ってきます。開発絶好調!	172

ゲー事典 とにかく消費の進む年末は発売タイトルが多い。上記の他にもまだいくつかタイトルが存在するようだが、そうした中で唯一の不確定要素が、台湾中部大地震の影響だろう。これにより、メーカーによっては発売日が確定しなかったり出荷枚数に影響が出てしまっている。ただ今冬は、かなり遊べるゲームがそれぞれのジャンルで出てくるので、盛り上がりを期待したい。

News Transmitter

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



CAPCOM®

最近ゲームセンターが元気がないと聞きますが、カプコンはアーケードゲームも頑張ってます！「ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産」も絶好調ですし、今回掲載している「ストライダー飛竜２」もいい感じでしょ？
近頃話題がＰＳ２に行きがちですが、カプコンはユーザーが求める限り、どのハードでも最高のゲームを作り続けます。この雑誌を読んでいる読者の皆さん、どうか期待して下さいね！
次の号でも、カプコンここまでやっていいの？ってくらいすんごいタイトルの発表と、今後の野望を言っちゃうかもね？

（株）カプコン パブリシティチーム 尾島

ゲームメーカーの方々が語る、最新の近況や様々な情報が盛りだくさん！他のコーナーでは紹介できないようなこぼれ話もあるぞ。

今月の表紙は…!!

The Future Is Now SNK®

アルカディアおめでとうございます。そして、表紙に"餓狼"を飾って頂いて、本当にありがとうございます。もう、既にご存知かと思いますが、今回の"餓狼"は、かなり冒険をしていますが、めちゃ²良い出来になっています。新主人公のロックが凄く"カッコイイ"必ずファンになってしまうとおもうよ！　それから、家庭用ではネオポケぇぇ〜ですな!!　SNK vs CAPCOMシリーズネオポケ第2弾頂上決戦最強ファイターズが12月22日に登場予定です。期待してて下さい。

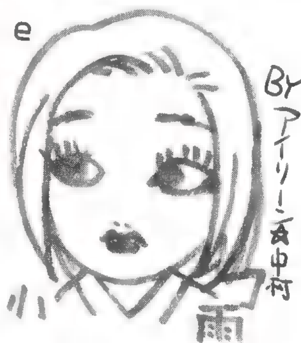
(株)SNK　宣伝課　高津祥一郎

Sammy

長い沈黙を破り、とうとうベールを脱いだ「ギルティギア2(仮称)」！
ファンのみなさま、お待たせしました！
新キャラクターや新システムなど、徐々に明かしていく予定なので、これからも宜しく！
ちなみに、自分は「ソル」が持ちキャラです！
また、隠れた(!?)名作「チェンジ エア ブレード」とマニア泣かせのパチンコ「セクシーリアクション2」も近日発売！
よろしくね！

サミー　竹中

cave





えッ！何の画面写真かって？それは、NP頂上決戦最強ファイターズで隠しで出る画面かな……？

JALECO

全国のアミューズメントセンターで好評稼働中の麻雀ゲーム『アイドル雀士スーチーパイⅢ』は、ただいまキャンペーン実施中です！キャラクターデザイン園田健一さんや出演声優さんの直筆サインが当たります。くわしくは、ジャレコホームページやアルカディアニュースページをご覧ください。サウンドゲームの『ロックンメガセッション』や『ステッピング3スペリア』はファン急増中で、個人ホームページ開設をしてくれている方々もおり、大変うれしく思っております。これからもジャレコをよろしくお願いします！

広報／高柳

KONAMI®

まず、アルカディア創刊おめでとうございます。今後も、益々のご発展心より申し上げます。創刊号で早速、「ビーマニシリーズ」の特集を行っていただきありがとうございます。コナミ「ビーマニシリーズ」も、ビートマニアが発売された'97年12月から数えて丸２年を迎えます。来年もキーボードマニアやラップフリークを初め、シリーズ新作を引き続きリリースしていく予定です。ビーマニシリーズ以外でも、好評のサイレントスコープやステップチャンプに続く話題作を投入いたします。ご期待ください。

コナミ株式会社
アーケードゲーム広報担当者　小坂田 圭

当コーナー「GAME MAKERS News Transmitter」は、掲載協[illegible]メーカー様[illegible]。[illegible]業務用[illegible]鋭意製作中[illegible]構[illegible]。[illegible]ア誌面[illegible]記事として扱う[illegible]伝[illegible]メーカーの方々の連絡をお待ちしております。[illegible]

GAME MAKERS

PRODUCE!



もうすぐパカパカのスペシャルが全国のゲームセンターに登場します！
実は、今度のパカパカではプリカの耳が…（謎）

広報　三枝

TECMO

「アルカディア」創刊おめでとうございます。待ちに待ったアーケード専門誌の登場、ソフトビジネスがメインのテクモにとって、最高のパートナーとなってくれることでしょう。今後もテクモは年間、5、6タイトルのPCBを発売していきます。
また、11月発売の「デッドオアアライブ2」は、これからアルカディアさんとともに成長し続けていきます。さらにゲーム大会やコスプレ大会なども積極的に開催していきますので、何卒ご支援の程、よろしくお願い申し上げます。

テクモ株式会社　販売部　中島

SEGA™

創刊おめでとうございます。アーケードゲームを紹介できる場が増え、大変嬉しく思います。弊社は、NAOMI初のネットワーク通信対戦ゲーム「アウトトリガー」、ドリームキャストと連動して楽しめる「F355チャレンジ」、楽しい音楽ゲーム「サンバDEアミーゴ」等、新しいタイプのゲームを沢山出していきます。又、この冬はセガスポーツとして、バーチャストライカーチームの放つ「バーチャNBA」、テニスゲーム「パワースマッシュ」「ダイナマイトベースボール'99」も登場。今後も盛りだくさんのラインナップをお楽しみに。

セガ ソフト2研 小谷

8ing EIGHTING CO., LTD. / RAIZING

「アルカディア」発刊おめでとうございます。アーケードユーザーが、待ち焦がれていたことでしょう。
さて当社近況ですが、カプコンさんと共同プロジェクトで進めています「グレート魔法大作戦」の開発もいよいよ終盤を向かえ、最終調整に余念のないところです。当社設立第一作目のタイトルを継承するこの作品、一方ならぬ思いを込めて世に送り出したいと、スタッフ一同、日夜■起致しております。
ぜひ、期待していて下さい。

エイティング／ライジング

namco

今、開発内でミスタードリラーにハマっている人が増殖中です。ドリラー禁止令が出るほどだから凄いのなんのって。もうゲームセンターに設置されているのでプレイヤーのみなさんの声を聞いてみたいです。プレイしてみてご意見、要望などがありましたらwww.namco.co.jpミスタードリラーコーナーで書いてください。それでは、僕は掘りに入ります。皆さんも掘りまくってくださいね。

（株）ナムコ　VS開発部　御所■

SETA®

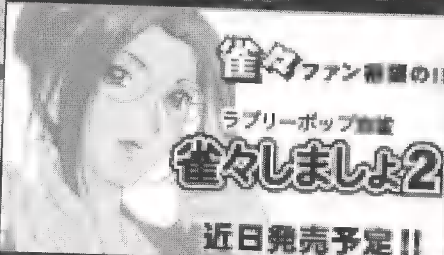
編集部の皆様、新雑誌創刊おめでとうございます。アーケードゲーム業界をさらに盛上げるべく、一緒に頑張っていきましょう！　そして、読者の皆様が期待している!? 弊社の新タイトルについてですが、来年になったらいくつか発表したいな～と思っています。内容については近々発表できるかも知れないので、それまでは「スーパーリアル麻雀ＶＳ」を遊んで待っていてくださいね。（ＶＳモードで熱い冬を過ごすのだー！!）

販売企画部　加藤

セイブ開発

アーケードゲーム専門誌がない昨今、御社からの発売はとても心強いものがあります。ぜひ、私の様なディープ系ユーザーを含めライト系の方も楽しめる本誌になる様期待しています。そこでこのスペースをお借りして弊社の新製品の紹介をさせて頂きます（やや強引）。新作がロングランになる形でかなり長期に渡り色々な客層の方にプレイして頂き人気を得たこともあり、今回その続編の落ちものパズル「戦球ミレニアム」の発売が決定いたしました。ここもあそこも小技をきかせたパワーアップをしています。ご期待下さい。

特報



VISGO.　広告宣伝課　三浦

TAITO®

「アルカディア」創刊おめでとうございます。いやー、よかったよかった。アーケードゲーム誌が、夏になくなってしまったので、さびしかった。でも、これでホッとしました。話は替わりますが、「パワーショベルに乗ろう!!」いかがですか？クリアできました。そう、クリアできたら、最後にパスワードが出てきますので、タイトーのホームページのパワーショベルのページで、全国インターネットランキングやってます。ぜひ、やってみて下さい。では、また次号で！

タイトー　かーしまでした。

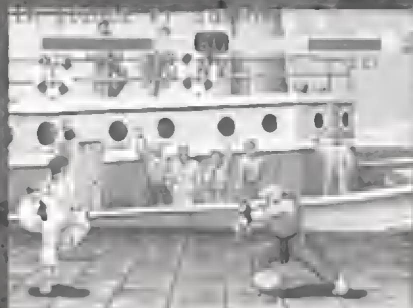
ご投稿のメーカー様へ [illegible] TEL03-5433-7156／アルカディア編集部 猿渡 [illegible] まで、お [illegible] バタバタしていたので [illegible] メーカーの方 [illegible] 訳 [illegible] 。つーか [illegible] メーカー様の熱いメッセージ [illegible] 増ページ [illegible] 。

1999年アーケードゲーム徹底検証

'90年代のアーケードゲーム業界は、まさに激動の時代だったと言ってもいいだろう。
日常化したゲーム文化、家庭用ゲーム機の台頭、さながらバブル期を思わせる隆盛とその終焉。
そして、'90年代も終わり、新たなる2000年に突入する今、この10年の傾向を踏まえつつ、
'99年のアーケードゲームを振り返ってみたいと思う。

流行に伴ったゲームムーブメント

[illegible]


『ストリートファイターII』（1991年・カプコン）[illegible]


『バーチャファイター』（1993年・セガ）[illegible]



『ビートマニア』（1997年・コナミ）[illegible]

©CAPCOM CO.,LTD. 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1993 ©1997 KONAMI All rights reserved.

対戦格闘ゲーム

対戦格闘ゲームブームで幕を明けたと言っていい90年代、この最後の年のベスト対戦格闘ゲームを紹介したい。

システムとして練りつつある対戦格闘ゲームにおいて、定番かつ優れた作品がリリースされた。しかし、突き詰めていけば、対戦において高度なテクニックを必要とし、それ故に、広く受け入れられ難くなることにも繋がる。

もちろん、それをも押してヒットに結びつくだけの価値を持ち、ハイエンドなプレイヤーに圧倒的な支持を得た作品が存在する。

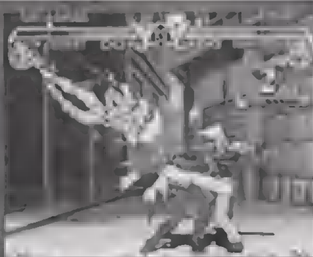
それらの中から代表的な5作品を紹介していこう。

Street Fighter III 3rd STRIKE Fight for the Future (CAPCOM)



新キャラクターで、独特の世界観を加え、より洗練されたブロッキングシステムを擁し、三回目となったストIII。本作は従来の格闘ゲームプレイヤーの琴線に触れる完成度を誇った。新キャラクターとなる、[illegible]、レミー、トゥエルヴ、Q、それぞれが個性を[illegible]。[illegible]「ブロッキング」の[illegible]、という攻撃の最後に、[illegible]をまざまざと見せつけられた。グラフィックのクオリティ、プレイ感覚のなめらかさ、そして[illegible]のないゲーム性は、まさに国宝級。格闘ゲームの[illegible]一作だ。

ジョジョの奇妙な冒険 ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～ (CAPCOM)





カプコン作品で、[illegible]。[illegible]

鉄拳 TAG TOURNAMENT (NAMCO)



シリーズ[illegible]を見せた「鉄拳3」に、[illegible]とタッグシステムを導入させたナムコの格闘ゲーム第7弾。同シリーズで出ていたキャラクターが[illegible]、すべてのシリーズファンに[illegible]。システム的には[illegible]「タッグ」という[illegible]格闘ゲームの[illegible]。

THE KING OF FIGHTERS'99 (SNK)



「'97」で完結した、オロチ編に続く新ストーリーで[illegible]。[illegible]。チームも4人を選択し、ストライカーシステム[illegible]。「カウンターモード」「アーマーモード」など、戦略的な新システムが[illegible]。

定番シリーズの熟成とセガ不在の1年。魅力の多いジャンルだからこそ新機軸に期待。

対戦格闘ゲームは、現在最も普及しているジャンルだと言ってもいいだろう。同時期のインカムと稼働率の高さ、そしてリピート性。これら三拍子揃ったシステムは業務用ビデオゲームにおける王道だ。しかし、ユーザーの習熟度とのイタチごっこは、多分に漏れず高難度傾向に至ってしまう。

今まで業務用ビデオゲームで流行ったジャンルは、おしなべてそうした末路を迎える。しかし、対戦格闘ゲームが1つの王道であるかぎり、「ブームの終焉」で片づけるわけにはいかないだろう。その根源的な（経済効果を含めた）魅力ゆえに、次のステージへ飛躍しなければならないのだ。

ここで紹介したゲーム以外にも「武力ONE」（SNK）や、[illegible]た「デッドオアアライブ2」など、野心的な作品もある。

2000年に向けて、誰もが新たなる可能性を信じたいジャンルであることは間違いない。

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©[illegible] ©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. [illegible] ©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 1999

音楽ゲーム

'98年から'99年にかけて最も盛んだったゲームのジャンルが、この「音ゲー」だろう。コナミの「ビーマニ」シリーズは、DDRやギターフリークス、ドラムマニアなども含めた総称として使われ、[illegible]における[illegible]により音ゲー人気を高めている状況だった。

作品ごとに人気の差こそあれども、シンプルゆえに[illegible]な広がりと可能性を持っているこのジャンルは、まだまだ衰える時期ではないだろう。

'90年代最後のムーブメントとなったこの音ゲームの立役者として、今年登場した代表作を見ていこう。

バリエーションはまだまだ豊富。ゲーム性と音楽の魅力を更に追及していきたい。

Dance Dance Revolution 2ndMIX (KONAMI)

今年の[illegible]に登場した[illegible]「DDR」シリーズの第2作目。[illegible]「音ゲーブーム」をここに[illegible]力となった作品である。[illegible]と共に[illegible]に[illegible]「リンクバージョン」[illegible]プレイ[illegible]ジョン[illegible]

[illegible]ジ」とのデータのやりとりや、PSのメモリーカードで[illegible]という[illegible]のエディット[illegible]したオリジナルステップを[illegible]ームセンターで[illegible]したり、[illegible]のプレイデータを家庭で再現する、といったことが可能になった。「[illegible]ゲーム」と家庭用ゲームの共存という新しい可能性を打ち出した、コナミの意欲作である。

beatmania 5th MIX Time to get down (KONAMI)

音ゲーの元祖「ビートマニア」シリーズ第5作目となる本作は、[illegible]サウンドに加え、[illegible]のライブ[illegible]システム[illegible]といった[illegible]

[illegible]「SPECIAL」モード/「[illegible]」モードという新要素が追加され、コア層への[illegible]ルも忘れてはいない。加えて、[illegible]のプレイヤーの[illegible]と[illegible]

GUITER FREAKS drummania (KONAMI)

1998年にコナミからリリースされ、「次世代の[illegible]」というキャッチコピーで[illegible]ギターの[illegible]ミュージシャンの気分を味わえるという[illegible]多くのプレイヤーを[illegible]

「ギターフリークス」の続編となる「ギターフリークス 2ndMIX」では、[illegible]

セッションプレイとギターの[illegible]ドラムの[illegible]そこにはゲームという枠を[illegible]楽しめるプレイヤーたちの姿があった。

バカバカバッション2 (プロデュース)

[illegible]ゲームシリーズ第二弾。4つのボタンをただバカバカ押すだけで楽しめる手軽さと、[illegible]ヘビーユーザー[illegible]スコアアタック[illegible]この[illegible]

勢いに乗っている「音ゲー」。当然、ここで紹介しきれなかったナムコ作品やジャレコ作品もブームを支える原動力となっている。

そして、その可能性はセガの「サンバDEアミーゴ」やナムコの「ウンジャマラミーNOW!」などの登場により、よりバリエーションを増やしていくだろう。

これからも更なる発展が期待できるだけに、ファンのニーズに応える作品が望まれる。

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©KONAMI CO.,LTD. 1997-99 All Rights Reserved. ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©1998 1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED.

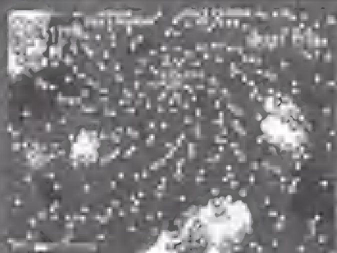
シューティングゲーム

近年の傾向として、シューティングゲームメーカーの存在が目立ち、彩京、ライジング、ケイブ、99年は、そうした状況に加え、本家本元のコナミが作品を投入してきた。

アーケードゲームの基盤とも言えるシューティングゲームは、誰にでも楽しめるものである。そうした基本を満たしつつ、マニアックな仕上げである複雑な作品が現在の主流だ。シューティングの基本原則とする、非常にバランス感覚の優れたメーカーの存在により、これからも楽しみなジャンルだ。

[illegible]主だった作品を見ていこう。

GIGAWING (CAPCOM)



[illegible]

GRADIUS IV 復活 (KONAMI)

[illegible]



BATTLEBAKRAID (EIGHTING・RAIZING)

[illegible]



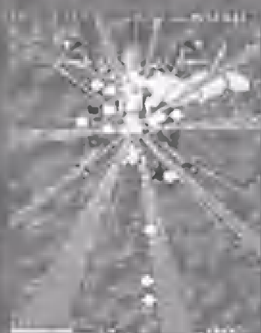
ぐわんげ (ATLUS・CAVE)

[illegible]



STRIKERS 1999 (PSIKYO)

[illegible]



スポーツゲーム

手軽に楽しめるだけではなく、それぞれのゲームに[illegible]スポーツゲーム。[illegible]

[illegible]ポリゴンによる[illegible]リアルなスポーツ[illegible]様々なスポーツがゲーム化されていく可能性に満ちあふれているジャンルだ。

VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000 (SEGA)



[illegible]

スーパーワールドスタジアム1999 (NAMCO)



[illegible]

©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED [illegible] ©EIGHTING 1999 ©RAIZING 1999 ©ATLUS/CAVE 1999 ALL RIGHTS RESERVED ©1999 PSIKYO ©SEGA 1994,1999 ©NAMCO LTD.

NEW TREND VIDEO GAMES

忘れてはならない職業ゲーム

ここでは、新しい傾向のゲームを取り上げてみたい。

今まで[illegible]してきたゲームの中で、'90年代に[illegible]ったものがある。それは、「職業シミュレーションゲーム」だ。

これは「電車でGO!」(タイトー)に代表されるゲームであり、今年もその流れを組む作品がいくつも存在する。

新しいところでは「パワーショベルに乗ろう!」(タイトー)だ。また、セガの「職ゲー」と銘打って打ち出してきた「エアラインパイロッツ」や、そのものずばり「消防士」なども存在感が強い。

そうした中、ここで紹介する「クレイジータクシー」は、シミュレーション的な要素ではなく、よりゲームとして楽しめる作品に仕上がっていて、更にテーマ性での期待と高まる。

新機軸のゲームに期待

'99年のゲームから感じたこれからのキーワードは、多人数プレイと[illegible]によるゲームデータの保存機能だ。

その中でも最も[illegible]をムーブメント化したのが「スパイクアウト」(セガ)だ。体感ゲームにおける複数人協プレイは、今まで「対戦」とされてきた。しかし、このゲームの協力プレイは、プレイヤーを選択する「敵」から「[illegible]ゲームを楽しむ仲間」へと価値観を変えていった。

そうしたゲームがもう一つある。「ガントレットレジェンド」(アタリ)だ。独自の要素である協力戦闘はもとより、ポリゴンによって作り上げられた広大なマップと世界観は、制作者のこだわりと気合いを感じる。

特筆すべきは、4人による同時協力プレイが可能なことと、内部ハードディスクにプレイデータを保存し、セーブポイントからリプレイできる点だろう。ハードディスクへの書き込みが、「前回途中でプレイできない」という弊害を生みだしたが、RPGのように楽しめる要素は評価したい。

こうしたリピート性[illegible]に[illegible]させたのが、今年発表された「ダービーオーナーズクラブ」だ。データを保存したカードの[illegible]機能によって、ビデオでも[illegible]プレイする楽しさが[illegible]。

また、[illegible]変わり始めるばかりだが、家庭用では一般的な育成シミュレーションに近い遊びがあるゲームといえるし、その試金石となることは間違いない。

CRAZY TAXI (SEGA)

[illegible]

SPIKEOUT -DIGITAL BATTLE ONLINE- (SEGA)

[illegible]

GUNTLET LEGENDS (ATARI)

アタリが[illegible]これぞ[illegible]のアーケードゲーム[illegible]

ダービー オーナーズ クラブ (SEGA)

プレイヤーが作成した競走馬のデータを、オーナーズカードに記録することが可能で、そのカードを[illegible]前回の続きから[illegible]ことができる。[illegible]

'99年を振り返り、2000年に期待をかける

[illegible]な話、業務的に景気のいい話題はそれほど無い。トピックスはどれもネガティブなものばかりだ。

ゲームメーカーを中心とした各種整理の多さも今年の特徴だろう。

家庭用の中古ソフト問題では[illegible]が[illegible]ったほか、ゲームソフトにおける特許の[illegible]請求、[illegible]、そして製造、販売などの差し止めを求める仮処分申請等々、[illegible]は表立った争いにならないことも、一般消費者が知るまでとなった。

また、業績不振によった企業の整理も相次いだ。5月のトーワジャパンの破産申請、ビスコやヒューマンの和議申請、NMKの解散など、おなじみの企業が市場に[illegible]く[illegible]となった。

「ゲーメスト」で有名な新声社も自己破産申請を行なった。プレイヤー向けの雑誌として、'86年に創刊した同誌だが、13年間で幕を閉じることとなった。

ファミコンゲーム以前、[illegible]の一途を辿ってきたゲーム文化。その一角を支えてきた[illegible]のあるゲーメストの(事実上の)廃刊は、多くのゲームプレイヤーに一時代の終わりを感じさせる出来事だっただろう。

しかし、暗い話ばかりでは、この2000年幕開けに相応しくない。

長年[illegible]されてきたゲームメーカーの垣根を越える提携もある。対戦格闘ゲームの両雄でもあるSNKとカプコンが手を組んだことは、[illegible]に「SNK VS.CAPCOM」が対戦格闘ゲーマーだけの話題と言われても、その出来不出来に関わらず記念すべき事柄だろう。

また家庭用ゲーム機プレイステーション2の発表に伴って[illegible]も高まる。もし、このPS2と互換性のある業務用ボードが登場することになれば、業務用ゲーム業界も活気づくことは間違いない。

[illegible]のために[illegible]ことが多少無理や不本意だったとしても、ミレニアムイヤーというタイミングだからこそ、その必要を感じてみるべきではないだろうか。

©SEGA 1999 ©SEGA 1999 ©1999 Atari Corporation All rights reserved. Gauntlet is a registered trademark of Atari Games Corporation ©1999 Atari Games Corporation All rights reserved. ©SEGA 1999

日本ゲームセンター協会

JAPAN GAMECENTER ASSOCIATION

PRESS ROOM

[*first issue*]

はじめまして。日本ゲームセンター協会のPRESSを担当している〈ちえり〉です。でも、協会のホームページをご覧になったことのある方は、もう私のことご存じですよね。

日本ゲームセンター協会は、今年の2月にスタートした団体です。全国の約50の店舗が「みんなで何か面白いことをしようよ」と集まって、いろいろな情報交換をしたり、さまざまなイベントを計画したりしています。

例えばハイスコアランキングもその1つ。毎回数機種ずつについて協会加盟店舗のプレイヤーのスコアを集計、全国順位を発表しています。ライバルは、沖縄から秋田までのプレイヤーたち……なんて言うとちょっとカッコいいけど、本当は、ゲームしたついでに今日のスコアを申請しとくかな……あんまりいいスコアじゃないけどもっと下手な人はいるだろうな、なんたって全国は広いしな……程度のオマケ感覚で気軽に参加して欲しいというのが〈ちえり〉の思いです。

今回は、『アルカディア』の創刊号が出るということで、急遽「ストライカーズ1999」のハイスコアキャンペーンを実施しました。各店舗には突然お願いしたので、期間が短く参加者が集まりませんでしたが（基板をいれてない店舗も結構あったし…）、「参加することに意義あり！」と、〈ちえり〉の独断で、「とりあえず」の人も、「カゼをひいた」人も、「おじさん」も別表のように掲載しています。次回は、とりあえずじゃなくガムシャラに、カゼを治してパワフルに、そして今時の若い者には負けないおじさんになって、チャレンジしてください。

協会についての詳しいことはホームページを見てね。〈ちえり〉へのEメールも、お待ちしています。



【URL】http://www.gamer.to
【E-Mail】willie@beige.ocn.ne.jp

ちえりのオトク情報

会員店舗から寄せられた一言メッセージをご紹介していきます

ゲームゾーンタッチ

音ゲーが平日夕方5時まで100円！　対象機種は、「日替わりランチ」と称して毎日変わります。日替わりでいろんな音ゲーを極めてみてください。（宮城県登米郡迫町佐沼字中江4-15-1）

ゲームパラダイスパインズ

ドライブゲーム、基板など計5台のテレビゲームを、いつでも、プレイ料金無料！　で設置しています。お財布が空っぽでも遊べちゃうゲーセンです。（宮城県仙台市泉区松森字斉兵衛58-1）

ハイテク[illegible]ニュースター

踊ってる自分の姿、見たことありますか？　当店の音ゲーには4方向にビデオカメラを設置。持参のテープをセットすれば、4分割画面で踊るプレイヤーの姿が録画できます（利用料金は無料！）。家に帰って研究、研究。1ランクUPを目指せ。（山梨県甲府市国母5-20-16）

アリス金山店

当店のスタッフは、すべて自他ともに認めるゲームマニア！　ゲームに関する相談や質問には丁寧にお答えします。また、スコアラーが集まる店なので、プレイヤー同士の情報交換も楽しくできます。
（愛知県名古屋市中区金山1-14-9　長谷川ビルB1）

ゆにろーず全店

飲食コーナーも充実の当店は、お腹がすいたゲーマーの味方！　深夜ラーメン100円は有名ですが、週末の100円カレー、期間限定の各種200円メニューなど豊富なトクトク企画を揃えています。詳しくはホームページ(http://www.unirose.co.jp）で。
（茨城県稲敷郡新利根町角崎字南上町1649-7／西茨城郡友部町小原字前田4437-1／千葉県印西市船尾字平蔵地400-3）

〈ストライカーズ1999・ハイスコアキャンペーン〉参加者ランキング

順位	クリア面数	スコア	ゲーマー名	使用機体	一言コメント	日付	店舗名
1	ALL	2,584,100	ノーミスしただけISO	F-4ファントムⅡ	残3、B3、ボム使いすぎ	11月18日	ゲームインサム蕨東口店（埼玉県）
2	ALL	2,414,500	KTN秘-SOS	AV-8	1周117万、残2B0	10月29日	ゲームインサム蕨東口店（埼玉県）
3	2－3	1,404,700	CM卯	X-36	いつもよりウマく言った！	11月22日	アップル流通店（静岡県）
4	2－2	1,203,700	T.Y	X-36		11月22日	ゲームUFO（東京都）
5	1－8	916,500	ABC	X-36	大宮オリンピアバンザイ	11月23日	ゲーム大宮オリンピア（埼玉県）
6	1－8	904,300	PS	AV-8			ゆにろーずニュータウン店（千葉県）
7	1－7	686,000	／／／	X-36		11月19日	オートレストランウーホー（滋賀県）
8	1－6	551,100	TAK	F-4ファントムⅡ		11月22日	オートレストランウーホー（滋賀県）
9	1－6	546,400	K.F	X-36	本職はD.D.R	11月16日	ゲームスペース・テラ（岡山県）
10	1－6	496,800	AAA	X-36		11月22日	オートレストランウーホー（滋賀県）
11	1－5	553,400	KTP	F-22	とりあえず	11月23日	ゲームパラダイスパインズ（宮城県）
12	1－4	344,600	POO	F/A-18	カゼひいた	11月20日	ゲームスペース・テラ（岡山県）
13	1－4	332,900	M.N	AV-8ハリアー	おじさんです。	11月20日	ゲームスペース・テラ（岡山県）
14	1－4	179,500	AGF	F/A-18	キャンペーンをやっていたので。	11月23日	ゲームパラダイスパインズ（宮城県）
15	1－3	223,000	PPP	F/A-18		11月23日	ゲームパラダイスパインズ（宮城県）

ゲームメーカーによるファン向けの会員制度が存在する。
会報誌を始め、各種会員特典はファンなら垂涎モノのはずだ。
ここで紹介する２大メーカーのエス・エヌ・ケイとカプコンにもそうしたファンクラブが存在する。
今回は、有料会員しかみることができない会報誌を始め、その特典の中身を一挙紹介してみたいと思う。

ゲームメーカーの ファン道を極める！

会員しか見ることができない会報誌。

ご存知のように、エス・エヌ・ケイとカプコンには、それぞれ「サポーターズクラブ」と「フレンドリークラブ」が存在する。

これらの会員制度は、一般のゲーム雑誌で読めないような情報提供を始め、会員ならではの優待特典がある。しかし、年会費を払っての会員制度であれば、ちょっと躊躇してしまうことだろう。それらがどれだけお得なのか知りたいところだろう。

今回は、その中でも会員になって始めて見ることができる「会報誌」の中身を紹介しつつ、それぞれの会員制度の特徴を探ってみたい。

では、まずはSNKのサポーターズクラブから紹介していこう。



ムック本が出版されない限り
なかなか日の目をみることのない設定原画の数々が
堂々と掲載されている。

SNKサポーターズクラブ

広範囲にわたるサポートにより、今まで以上にSNKを味わえる

SNKサポーターズクラブ（会報誌）の発行は年4回。その内容はSNKゲームの最新情報を始め、隠しキャラやコマンドなども掲載されている。そして、なによりもファンにとって嬉しいのが、開発原画や描き下ろしのイラスト類だろう。当然、ボツ原画などもあり、よほどのことが無いかぎり日の目をみることがない貴重な資料類だ。今回の最新号では、「SNK vs. CAPCOM 激突カードファイターズ」。

しかも、そういう流れがあってか、その最新号の表紙はカプコンの西村キヌさんによる草薙京と春日野さくらの2ショットだ。これだけでもお得感があるかも。

この他、特に楽しめるのが、何といってもオリジナルコミックである「柳生人生劇場」だ。とはいえ、カラー1ページものなのだが、一般のゲームコミックでは絶対に有りえないセンスが光る。ちょっとだけストーリーを説明しよう。

元「真弐本商事」課長、柳生十兵衛は職を失ったことを妻に話せず、仕事を求め歩いていた。思うように職は見つからず、公園で時が過ぎるのを待つ日々。

しかし、厳しい暮らしの中にぬくもりはあった。自らを自由人と呼び、社会の枠にとらわれない男タムタムとの出会い。その交流の中、十兵衛は新しい自分を見つけてゆく…。（会報誌より引用）

あの侍魂の柳生十兵衛が現代劇の主人公として、せち辛い世の中で生きていく……そんな日常の一コマを描いた秀作だ。

これは「侍組」という開発者だよりの中にある1コーナーなのだが、ファンならずとも必見。

さて、このほかサポーターズクラブにおける特徴といえば、グッズの販売がある。会員のみの優待販売となる商品も盛りだくさんだ。これほどまでにアイテムがたくさんあるとは思わなかったが、それら様々な商品が通信販売で買うことができる。

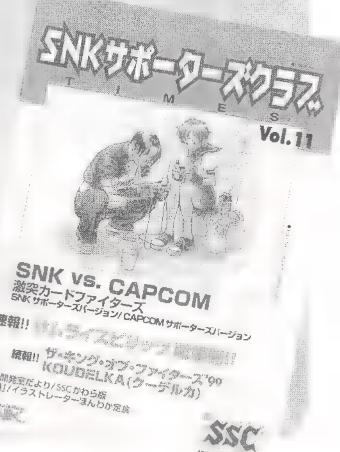
また、サポーターズクラブのメンバーズカード用の特典として、ネオジオワールドを始めとする各店舗での割引が設定されている。主にカラオケルームの室料が20%オフであるとか、ネオジオボウルのプレイ料が1ゲームにつき50円オフになるなどだ。

さらに驚いたのが、SNK開発ビル見学会が行なわれていることだ。これはさすがに抽選で選ばれた会員のみとなっているが、これこそ優待特典の極みといえるだろう。開発ビルなどは、我々編集者でもなかなか入ることができない禁断の地。羨ましい限りだ。

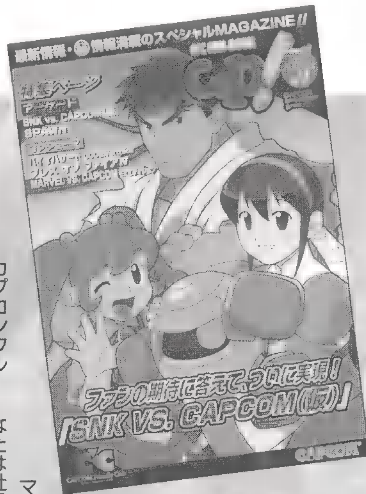
こうした広範囲にわたる特典で、SNKの魅力をより多く味わえるのがサポーターズクラブだ。



これが「柳生人生劇場」だ。わずかなコマ数だが、その独特のセンスは必見。



その中身を本邦初公開!!



カプコンフレンドリークラブの会報誌「CAP!」は年3回発行。ちょっと少ないように感じるが、この中身の充実ぶりがすごい。

最新号では、巻頭から「SNK vs. CAPCOM」（アーケード版）の画面写真が掲載されている。まだ、一般のゲーム誌でもしっかりと掲載されていない貴重な情報だ。この他、スポーン、ストライダー飛竜2も載っているとは、まさに一般誌顔負け。

さて、この会報誌の特徴はまさに遊び心だ。一方的な情報提供というわけではなく、ファンが楽しめる冊子作りが心がけられている。ファンにとっては何よりも嬉しいことだろう。

各号によって企画が変わるのだが、最新号では、「カプコン マニア度チェック」という企画がある。これは、様々な設問でカプコンに対するマニア度をチェックするというもの。思わずやってしまったが、さすがに仕事柄か96点！ マニア度としては100%だったぞ。しかし、101%以上のマニア度に対し「あなたは社員では?」などという評定もあるくらいマニアックな出題もある。



マニア度判断の採点結果ページ。非常に多くの情報が詰め込まれているぞ。

カプコンフレンドリークラブ

遊び心満載、充実の会報、映像特典にも魅力が満載

この他、「恐怖の館すごろく」などという企画もある。ただのすごろくなのだが、コマ目のコメント・イベント類がカプコンファンなら思わずニヤリとしてしまうものばかりだ。

そして、なんとこれらのページの端々に描かれているイラスト類に描き下ろしが多いのだ。普段ゲーム誌ではお目にかかれないキャラのイラストなどが所狭しと描かれている。こうした細かな作り込みが会報誌を充実させているとも言える。

そして、この他ロックマンと飛竜が闘っちゃうマンガや、会員へのグッズの優待販売、そして至る所にちりばめられているプレゼントの応募など紹介しきれないくらい。

さらに、年3回（2月、6月、10月）の「CAP!」の他に、なんと会員専用ビデオが3回発行されるのだ（4月、8月、12月）。つまり、会報誌とビデオが交互に発行されるので計6回の特典となる。

8月に会員に配付されたビデオでは、スポーンやジョジョの奇妙な冒険（未来への遺産）など、まだ一般に公開されていない映像が含まれている。これらのビデオ情報がどれだけ貴重なものか分かってもらえるだろうか。もちろん、これらはコンシューマゲームにも言えることだ。

やっぱりゲームは動いているところを見たいもの。特にまだ製品になっていないものなら、なおさらだろう。

こうした隅々までの嬉しい配慮がフレンドリークラブの魅力だ。

カプコンマニアなら楽しめること間違いなしの「恐怖の館すごろく」。割りとゲームとしても秀逸だ。



さて、SNK、カプコンそれぞれに特色があるこれらの会員制度だが、いかがだっただろうか。悔しいかな、一般のゲーム誌では手の届かないメーカー産地直送情報が詰め込まれていることは確かだ。誰よりも早く、そして開発者直伝のマニアックな情報をゲットしたいのであればかなりお得だろう。さらにグッズなど直販商品、イベントなどにも参加するくらいファン道を極めたいなら、ぜひともお奨めしたいメーカーサービスだ。

SNK SUPPORTERS CLUB

会員募集	年中受付（年4回：1月、4月、7月、10月の20日締切）
入会金	3,000円（1年間有効／2年目以降は2,000円）
入会方法	郵便局所定の払込取扱票に必要記入事項を明記し、3,000円を郵便局にてお振り込み下さい。
振込事項	口座番号：00970－6－309539 加入者名：SNKサポーターズクラブ事務局 金額：3,000円　※振込手数料は各自でご負担願います。 通信欄：郵便番号・住所・氏名（フリガナ）・電話番号・生年月日・年齢・職業（学年）・性別・所有ハード
お問い合わせ先	〒564－0053　大阪府吹田市江の木町1番6号 （株）SNK　SNKサポーターズクラブ事務局 TEL：06-6339-3610 (月～金／午前10:00～12:00まで・午後13:00～17:00まで)

※ご入会頂いた方には、SSCオリジナル『パスケース』&『特大ウェストポーチ』をもれなくプレゼント！！

CAPCOM Friendly Club

入会金	3,000円（1年間有効／2年目以降は2,000円）
入会方法	1．お電話によるお申し込み 下記事務局までお電話をして頂き、お名前・ご住所など必要事項をお伝えください。折り返し入会申込書を郵送いたします。 項をお伝えください。折り返し入会申込書を郵送いたします。 2．オフィシャルHP「CAPCOM WORLD」からの申し込み 下記HPの入会申し込みページのフォームに必要事項を入力して送信してください。折り返し入会申込書をお送りいたします ※入会申込書が届きましたら、よくお読みになった上でお申し込みください
お問い合わせ先	カプコン フレンドリークラブ事務局 TEL：06-6948-0555（午前9:30～午後7:30まで） 【オフィシャルHP URL】http://www.capcom.co.jp/

※入会してくれた方全員に「CFCオリジナルハンドタオル」をプレゼントします。



東京渋谷校・大阪梅田校で来年度第1期生を募集中!!

平成12年度生 募集中!!

KCEスクールお薦め!体験入学説明会、参加者受付中!!


▲KCEスクール
渋谷本校・渋谷予備校・マルチメディア研究室


▲KCEスクール
梅田本校・梅田予備校・マルチメディア研究室

ＫＣＥスクールは、入学希望者の増加に合わせ毎年校舎を新設してきましたが、平成１２年４月に東京都渋谷区に渋谷校を開校します。今年５月に開校した梅田校に次ぐ新設校です。この渋谷校開校で、予備校４校、本校４校、実践校１５校の合計２３校の体制になり、学生数も現在の７５０名を大幅に上回る１０００名以上の学生を受け入れる体制が整うことになります。来年度からは東日本をＫＣＥスクール東京（渋谷校・六本木校）と西日本をＫＣＥスクール大阪（梅田校・神戸校）の二大拠点とし、全国規模の「総合デジタルクリエイター養成スクール」としてさらに充実した教育環境を提供していきます。現在、ＫＣＥスクールでは渋谷校・梅田校とも来年４月からの第１期生を受付けております。振るってご応募下さいますようお待ちし申し上げます。

12月のトピックス

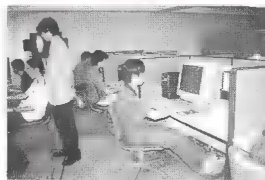
■体験入学説明会のお知らせ■

関西方面にお住まいの方には耳寄りな話です。KCEスクールでは大阪・神戸の各本校で一日体験入学会を開催します。参加者の方には、プログラム・映像デザイン・音響サウンドの各コースに分かれ、KCEスクールの授業を体験できます。体験授業の内容は、プログラムコース「ウインドウズ98とネットやろうぜ」によるソースのカスタマイズ、映像デザインコース「02とSoftimage」による簡単なアニメーションの作成、音響デザインコースはミキサーの使い方やトラックダウンなどを体験します。通常の説明会では公開していない本校の機材を使っての体験授業。講師も丁寧に指導しますので、初心者の方でも安心して参加できます。

【体験入学説明会スケジュール】

会場	日程	開始時間
大阪本校	平成11年12月23日(木)	午後2時
神戸本校	平成11年12月23日(木)	午後2時

※日程時間・内容等は、都合により変更になる場合があります。予めご了承下さい。
※大阪会場では音響サウンドコースの体験説明会は実施しません。音響サウンドコース参加ご希望の方は、神戸会場へご参加下さい。


▲体験入学説明会風景


▲体験入学説明会風景

■ＫＣＥスクールの特長■

初心者も安心!3段階制のカリキュラム
各コースとも、プロとして必要な専門技術を第1段階:基礎課程・予備校、第2段階:制作課程・本校、第3段階:実践課程・実践校の3段階に分けて修得するシステムです。ですから初心者の方でも安心して入学いただけます。

無試験で入学できる!
KCEスクールは、入学時の試験はありません。書類選考で入学が可能です。なお、第2段階の本校からのスタートを希望される方のみ、本校入学試験を受験していただけます。

実力次第で早期の卒業も可能!
各段階とも標準教育期間は1年ですが、毎年9月に実施される特進試験に合格すれば、教育期間の途中であっても上位校の入学基準に達したと認められ上位校に入学することができます。実践校卒業後はコナミ無試験入社特典が付与。今までの卒業最短記録は1年間です。

卒業すればコナミに就職!
今年3月、63名がコナミに入社しました。また、独自の特進制度により今年は13名が早期卒業認定を受けております。これでスクールを卒業したクリエイターは76名になりました。彼らは全国のコナミグループで活躍中です。

開講コース

プログラムコース　３ＤＣＧコース
音響サウンドコース　ディレクターコース
映像デザインコース　シナリオコース

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。
日時 毎週水・金曜日・18:00～　場所 東京校・大阪校

短期コースのお知らせ

短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致しております。

3DCG ムービーコース	平成12年1月開講　全10回(3ヵ月)

通年入学制度のお知らせ

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考(総合適性検査のみで専門検査はありません)を実施させていただきます。 経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール

業務拡張に伴い講師募集中。詳細はこちらまで。連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

■ 資料請求・お問い合わせ・説明会参加申込は各校の入試事務局へ ■
0120-816-573
東日本は東京入試事務局へ、西日本は大阪入試事務局へ着信します。
e-mail school@konami.co.jp
<9:00～17:00／土曜・日曜・祝祭日を除く>

東京入試事務局 〒106-0032東京都港区六本木1-4-30　大阪入試事務局 〒530-0001大阪市北区梅田1-1-3

インターネット情報サービス(最新情報はこちらで) ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/school

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES

™ ©SNK1999

ただ、ひもじいだけでは、
真に餓えているとはいえない。
飢えないために戦い、
そして求め続けることで、
初めてその意味を為すのである。

――カイン・R・ハインライン



餓狼シリーズ最新作登場

狼達の世代交代

餓狼シリーズ第9弾となる『餓狼 MARK OF THE WOLVES』の舞台はギース・ハワードの死後10年が過ぎた世界。ギースの忘れ形見ロック・ハワードが、亡き母の真実を求め「Maximum Mayhem キング・オブ・ファイターズ」に出場するという流れでストーリーが進行する。

システム面では[illegible]とにラインがなくなっている。新システムの目玉は3つだ

・パワーゲージのタイミングを設定できる「T.O.P.システム」
・特定の必殺技を途中で止められる「ブレーキング」
・戦闘中に体力を回復できる「ジャストディフェンス」

攻撃側はブレーキングや餓狼ならではのフェイント技を駆使して、熾烈な連係を組み立てられるようになった。

防御側はジャストディフェンスによって反撃を狙えたり、体力を回復できたりする。T.O.P.システムは闘いの流れにメリハリをつけるのに役立っている。

全体的には攻撃と防御の両面が強化されている傾向にある。激しい闘いになるだろう。

今回は新シリーズと言えるほどの変更が加えられているわけだが、それでも餓狼らしい(リアルバウトらしい?)味はしっかり残っているぞ。

本作のメイン企画[illegible]K・M・KEN氏。[illegible]

素直な操作系！

GAROU MARK OF THE WOLVES "Basical System" 基本操作

キャラクターのカラーは全部で4色。キャラ決定時のボタンに対応しているよ。

担当：珈琲ふりーく

軽く押さえておこう

●避け攻撃

立ち状態でAB同時押しの「下段避け攻撃」と、しゃがみ状態でAB同時押しの「上段避け攻撃」の2種類が存在する。

下段避け攻撃は足払い系の攻撃を避けながら攻撃する。また、牙刀を除きしゃがみガード不能攻撃になっている。

一方、上段避け攻撃は上半身無敵で攻撃する。グリフォンマスクを除き、ヒット時はキャンセルがかかるが、ガードされたときはキャンセルがかからないという特徴を持っているぞ。


下段避け攻撃は牙刀のもの以外しゃがみガード不能。

●ダウン回避

ダウンした瞬間にボタンを押すことで、移動しながらすばやく起きあがることができる。パンチが前転、キックが後転で、弱と強によって転がる距離を選べる。

●ダッシュとバックダッシュ

ダッシュやフロントステップはすぐに止まることが可能だ。加えてフロントステップは足元が無敵になっている。

バックダッシュは全身無敵だ。ただし終わり際に硬直が存在する。キャラによっては途中で空中必殺技を出せるものもある。

●投げと投げ抜け

相手の硬直中を投げた場合は、相手が投げ抜けを入力しても投げ抜けされない。コマンド投げは発生が遅い傾向にあるので、固められたときは通常投げで割り込むのも手だ。


ダウン回避は、ボタンによる移動距離の感覚を早くつかもう。


バックダッシュには無敵がある。緊急回避に有効だ。

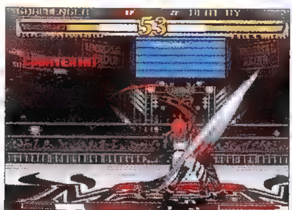
●パワーゲージ

パワーゲージは2段階に溜まっていき、1段階目のS.POWERで超必殺技、2段階目のP.POWERで潜在能力を使うことができる。P.POWER時は超必殺技を2回使うこともできる。

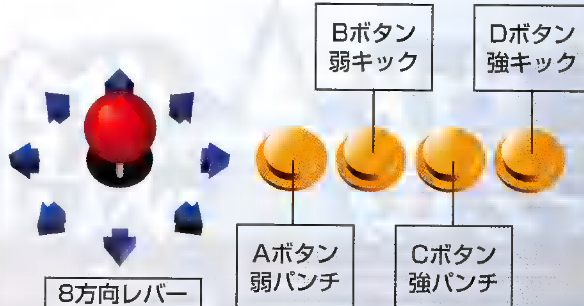
パワーゲージが溜まる条件は以下の通り。

- **攻撃をヒットorガードさせる（弱攻撃はヒット時のみ）**
- **必殺技を出す**
- **攻撃をくらうorガードする**

また、基本操作ではないが、本作にはカウンターヒットも存在する。必殺技などの出かかりに攻撃を当てると、通常時より高く浮いたり、空中くらいポーズ中に普段は当たらない通常技を当てたりできる。


カウンターヒットからは通常技でも追い打ちできる。

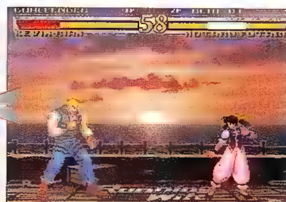
CONTROL PANEL

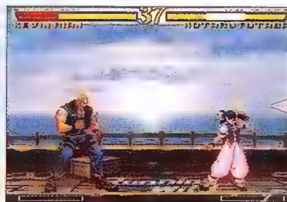


時の移ろい…みたいな

『餓狼』の背景は時間の経過を感じさせる演出が多い。『K.O.F.'99』でも雨が降ったりしたが、より強くアピールされている。しかもラウンドごとに背景が変わる贅沢さ。

自然現象の描写もいつも以上だ。今回はなんと日の出を真正面から扱っている。日の出時の蜃気楼現象など、大気の状態の変化も克明に表現！

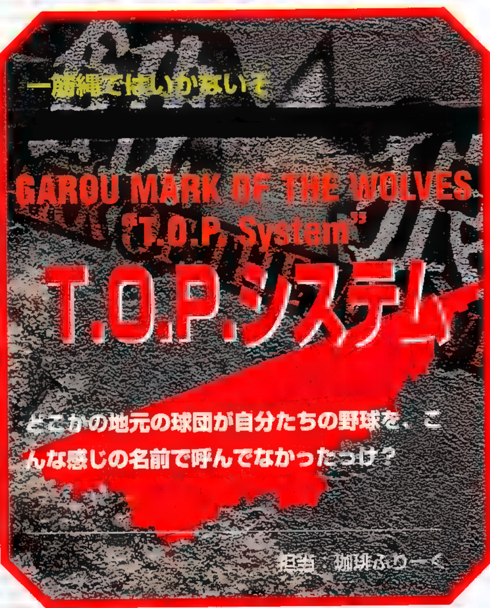

究極の自然現象の一つ日の出。気温と海水温の差が激しいようだ。


だいぶ昇ったところ。次は日の出前の暁や曙に期待!?。

パンダガール？


カジノ「Woo」の前を歩き回るパンダガールさん。謎過ぎ（笑）。

ゲー事典 『餓狼』にもA→Cなどといったコンビネーションは存在する。基本的なものよりは特殊なものが多い傾向にあるぞ。



これは自キャラのパワーアップのタイミングを、試合前に設定することができるシステムである。T.O.P.システムによるパワーアップは、かなり有効なのでうまく利用していく必要がありそうだ。

T.O.P.ゲージの設定

T.O.P.ゲージの設定はキャラクター選択後に行なう。

選び方自体は非常に簡単。T.O.P.ゲージの場所をライフゲージ上の3カ所から選ぶだけだ。設定したT.O.P.ゲージの場所にライフゲージの体力がさしかかると、「T.O.P.-I-N」の表示が出てT.O.P.状態になる。



T.O.P.ゲージは自分のプレイスタイルにあった場所でよい。

T.O.P.状態の特徴

T.O.P.状態の特徴は以下の3つである。どの特徴も重要でしかもメリットばかりだ。

●攻撃力がアップする

攻撃力のアップは目で見た限りでは約2割アップといったところ。このゲームは攻撃力が大きい傾向にあるので、その威力を目の当たりにすることは多いはずだ。

●体力が徐々に回復する

回復量はまさに徐々にだが、じっとしているだけで体力が回復していくのは、それだけでかなりのメリットといえる。T.O.P.中は戦法も変化することになるだろう。

T.O.P.ゲージの端ぎりぎりまで回復すると、T.O.P.状態は続いているが回復はそこで止まる。ダメージを受けることによってT.O.P.ゲージから体力が出ると、T.O.P.状態ではなくなる。ジャストディフェンスによる回復は、T.O.P.ゲージとは関係なく回復することができる。

●T.O.P.アタックが使用できるようになる

もっとも目に見える部分がこれだ。くわしく見ておこう。



T.O.P.状態中の体力の回復具合は（タイム表示に注目）…、



この時間でこれぐらい。多いとみるか少ないとみるか？

T.O.P.アタック

T.O.P.状態中にCD同時押しでT.O.P.アタックが使えるようになる。これは通常技キャンセルなどで使うこともでき、ボタンのみで出る必殺技と考えてよいだろう。

T.O.P.アタックの性能はキャラによって、対空技だったり、突進技だったりして大きく異なる。ただし共通の特徴として、相手のガード耐久値に対するダメージが大きいことが挙げられる。赤く点滅していない相手をガードクラッシュさせるほどだ。そこからキャラによっては、連続技を入れていくことも可能だ。

どう使う？

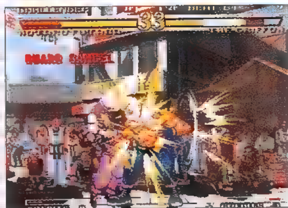
まずT.O.P.ゲージをどこに設定するかが問題になる。

体力が多い時に設定すると、スタート時からT.O.P.状態でいることができる。確実にT.O.P.状態を活かせるため、闘い方を覚えるのに最適だ。

体力が少ない時に設定すると最後に粘ることができる。

体力ゲージの真ん中に設定するのは、なかなかマニアックな選択だといえる。たとえば2ラウンド目以降のスタート後大バクチを狙って、逆に超必殺技をくらっても、そこから体力を回復できる、などといった使い方になるためだ。

ゲーム発売直後は体力が多いときに設定して守りを固めるプレイヤーが多いはずだ。これをいかに崩すかが、最初のポイントになるだろう。



ジャストディフェンスからT.O.P.アタック。鉄壁の守りを崩せるか？



もちろんT.O.P.アタックは攻めにも使える。強烈だ！

各キャラのT.O.P.アタック

ロック・ハワード / キム・ドンファン / マルコ・ロドリゲス / 北斗丸 / 双葉ほたる / ケビン・ライアン

テリー・ボガード / キム・ジェイフン / グリフォン / フリーマン / 牙刀 / B.ジェニー

ゲー事典 『餓狼』では試合中にスタートボタンを押すと挑発が出せるが、この時、レバーとスタートボタンを組み合わせることで、何種類か別の挑発になる。

グリフォン使いの人ゴメンナサイ

GAROU MARK OF THE WOLVES "Braking" ブレーキング

必殺技を途中で止めることができるブレーキング。入力が忙しく慣れるまでは混乱しそうだが、ものにすれば大幅なパワーアップは間違いない。

担当：CHU

キャラ毎に設定されている必殺技の途中でABボタンを同時押しすることで、その技の続きを止めることが出来る。これが今回から加わった新システム、ブレーキングだ。

このシステムの一番の狙いは、ブレーキング対応技を当てて相手を浮かせたところで止めて任意に追い打ちする、というもの。フリーマンの場合は対応技が相手を浮かせるタイプではないが、ブレーキングをすることで任意に追い打ちできるようになるのは一緒。しかし、グリフォンマスクだけは攻撃前の状態をブレーキングするため、追い打ちできない。そのため下の表にはグリフォンマスクがいないことをご了承願いたい。

ちなみにグリフォンマスクのブレーキング対応技は強オリンポスオーバーと強ポセイドンウェーブの2つで、どちらもブレーキングするとバックステップして終わる……。

話を戻して追い打ちだが、ブレーキング対応技にボタンによる強弱がある場合に関しては、強弱によって追い打ちのしやすさが違う場合があるので注意が必要だ。

次にもう一つの重要な狙いを紹介しよう。ロック、フリーマン以外、つまり打撃系の技が対応技になっているキャラは、ガード時や空振り時もブレーキングができるのだ。これによりほとんどのキャラがガードされても反撃を受けないくらいにスキを大幅に減らすことができ、そのまま別の技を出して連係したり、反撃を誘って判定の強い技や当て身系の技で迎撃したり、と選択肢が広がる。

また、空振り→ブレーキングを繰り返してゲージを稼ぐ使い方ももちろんアリだ。


上昇系の必殺技は普段はガードされると目も当てられないが…、

ブレーキングをすることで、スキがほとんどなくなる。手に覚え込ませるべし。

ブレーキング実用例 ドンファンの場合

ゲージがないときにヒットした場合はブレーキングせずそのまま出し切り…、

ゲージがあるなら、ブレーキングから急いでコマンド入力。

オレ様鳳凰脚で拾う。こ～んな感じで、どぉ？

ブレーキング一覧表の見方

キャラクター名	ブレーキングポイント	ブレーキング対応技名	ブレーキングを使用した代表的な連続技	備考
双葉ほたる	足を振り上げたとき	虎尾脚	虎尾脚→天翔乱姫	備考
キム・ジェイフン	出た瞬間	飛燕斬	飛燕斬→鳳凰脚	備考
牙刀	出た瞬間	雷牙	雷牙→龍牙	備考：画面端推奨。
マルコ・ロドリゲス	出た瞬間	虎砲	虎砲→極限虎砲	備考
ロック・ハワード	つかんだ瞬間	真空投げ	真空投げ→レイジングストーム	備考：真空投げ時に自分が画面端、つまり投げた後相手が画面端の時限定。
ケビン・ライアン	最初の回し蹴り	ヘルトラップ	ヘルトラップ→ガトリングフリーザー	備考：中央でも入るが、画面端推奨。
北斗丸	出た瞬間	空砲弾	空破弾→究極奥義・超爆煙竜巻	備考：画面端限定。
テリー・ボガード	1ヒット目のタックル	パワーダンク	パワーダンク→バスターウルフ	備考
B・ジェニー	上昇時の1発目	ディ・ハインド	ディ・ハインド→オーロラ	備考：位置により最後のキスが当たらない場合がある。
フリーマン	相手をつかむ瞬間	モービットエンジェル	モービットエンジェル→フルブラスト	備考
キム・ドンファン	出た瞬間	空砂塵	空砂塵→オレ様鳳凰脚	備考

ゲー事典　上の表内にある、ドンファンの「オレ様鳳凰脚」は、インストカードには載っていない隠し技。コマンドは（P.POWER時に）↓↘→↓↘→↓↘→＋C。他キャラも探す価値アリ！

餓狼 MARK OF THE WOLVES™

反応重視？読み重視？

GAROU MARK OF THE WOLVES "Just Defended"

ジャストディフェンス

引きつけ過ぎて遅れるとダメージを食らうが、早い分には早すぎても通常ガードになる。気持ち早めで狙っていこう！

担当：CHU

やり方

格闘ゲームの基本ともいえるガード動作だが、このゲームではそのガード動作に関する新システムが導入されている。その名もジャストディフェンスだ。

やり方は、いくつかの制約（詳しいことは次号にて）はあるものの理論的には簡単。相手の攻撃をギリギリまで引きつけてガードするだけだ。

ちなみにジャストディフェンスは地上だけでなく空中でも可能。このゲームには通常の空中ガードがないので空中での防御はこのシステムのみということになるぞ。

ジャストディフェンスを狙う時に注意したいのが、レバーは後ろ方向へ入れっぱなしにするということ。某社のブロッキ○グのようにレバーをニュートラルに戻すことで受付時間が延長する、ということはなく、ニュートラルに戻してしまうと単なる無防備な状態になるだけなので勘違いしないように。

また、地上でのジャストディフェンスには通常ガードと同じく「立ち」と「しゃがみ」の2種類あるのだが、当然のことながら下段技に対して立ちのジャストディフェンス、中段技に対してしゃがみのジャストディフェンスをすることはできない。覚えておこう。

成功すると…

ジャストディフェンスによって得られる効果は下の囲みにもあるように、体力が回復する、ガードキャンセルが使用可能になる、ガード耐久値が減らない、といった、ほとんどの場合に利点となるものばかり。それぞれの説明は各囲みを見て欲しい。

また、成功するとキャラクターが青く光り、画面に「JUST DEFENDED」の文字が出るのでビジュアル的に成功したことがわかる。当然相手にもジャストディフェンスされたことがわかるということだ。

そして、これら以外にも「ガード硬直時間が変わる」といった副作用も確認されている。詳しい数値などはまだ不明だが、通常のガード時よりも若干硬直が短くなるぞ。

この副作用に関しては、今のところ実例として挙げられる組み合わせは見つかってないが、ノーマルガード後だとギリギリ反撃できなかった技がジャストディフェンスすることで反撃が間に合うようになる、なんてことも理論的にはあり得るということになる。必殺技で反撃する場合はガードキャンセルすればいいだけの話だが、ガードキャンセルの入力が間に合いそうにない時や通常技での反撃を考える場合は頭に入れておくべき要素だろう。

特徴

- 体力の回復
- ガード耐久値が減らない
- ガードキャンセルが使用可能
- ガード硬直が若干短くなる

回復量について

ジャストディフェンス時の体力の回復量は相手の技によって変わる。基本的にはダメージ値の高い技ほど回復量が多くなっているぞ（写真参照）。

回復後の体力は当然ながら体力ゲージの最大値を超えることはないが、ジャストディフェンスすることでT.O.P.が解除されたり、逆にT.O.P.インしたりすることはあるので、ガードキャンセルT.O.P.アタックを多用する人は注意しよう。

同じ体力の状態からマルコの立ち弱パンチと……

超必殺技の覇王翔吼拳で比較。下の写真が体力ゲージのアップだ。

元の体力（MAXの1/3）

弱パンチの場合の回復量

覇王翔吼拳の場合の回復量

ガードキャンセルについて

ジャストディフェンス成功時に必殺技などのコマンドを素早く入れることで、ガード硬直を強制解除して技を出すことが可能。この時出せる技は、必殺技、超必殺技、潜在能力を含む）T.O.P.アタック（当然T.O.P.中であることが条件）。

ジャストディフェンス前からの入力も有効で、コマンド途中でジャストディフェンスして残りのコマンドを入れ、発動も可能。

なお、ガードキャンセル後は普通にその技が出るだけなので、場合によっては潰されることもある。

ガードクラッシュについて

各キャラクターには「ガード耐久値」という画面上では見えない数値が個別に設定されていて、相手の攻撃をガードし続けることで減少していく（減少量は相手の攻撃によって違う）。

この数値が少なくなるとキャラクターが赤く点滅し、この状態でさらにガードをし続けるとガードが強制的に解かれて、一定時間無防備な状態になってしまう。これがガードクラッシュだ。

ジャストディフェンス成功時はこの「ガード耐久値」を減らすことなくガードできるってわけ。

ガードし続けるとキャラクターが赤く点滅して警告してくれる。

さらに通常ガードを続けるとこのように無防備な状態に。

ゲー事典　ガードクラッシュの恩恵を有効活用できると思われるのがグリフォン。T.O.P.アタックで相手のガード耐久値を大きく減らせる（相手によっては2回でガードクラッシュ）うえ、クラッシュさせたあとはジャスティスハリケーンやビッグフォールグリフォンなどの、高威力の投げ技が確定するためだ。

この格好良さ、反則だよね

ロック・ハワード

テリーっぽい部分も多いが、やはりベースはギース。ギースファンも納得&ニヤリとするような技が多いぞ。では早速技を解説していこう。

●烈風拳

弾速が速く技の出も早い、使いやすい飛び道具だ。連続技にも簡単に組み込めるぞ。

●ダブル烈風拳

ギースと同じくその場で2つ分の烈風拳を合体させ一つの大きな飛び道具を放つ。出始めを当てれば2ヒットするのもギースと一緒。

●クラックカウンター

Bで下段以外、Dで下段の攻撃を受け止め、テリーのクラックシュート似の技をその場で出して反撃する、俗にいう当て身技。相手の攻撃を受けなければクラックシュートは出ないぞ。

●ハードエッジ

テリーのバーンナックル似の技だが、ロックの場合拳でなく肘で攻撃する。強だとギースの邪影拳のように追加で手から気を放ち相手をふっとばすぞ。

弱は発生が早いので弱攻撃から連続技に組み込むことが出来る。

●レイジラン・type「ダンク」

一定距離(短め)をダッシュしその間に相手がいればテリーのパワーダンク似の中段技で攻撃する。相手が目の前にいればダッシュせずその場でダンク、ダッシュ中に相手がいなかったら移動して終わるぞ。

●レイジラン・type「シフト」

攻撃判定を持たない移動技。移動の最大距離は長いが相手に追いついたところで止まるようになっているので移動後は常に近距離になる。終わり際に若干スキがあるのだが、このスキは次に紹介する真空投げでキャンセルすることが出来る。狙っていこう。

●真空投げ

相手を高く放り投げる投げ技。単体でもそれなりのダメージが望めるうえにブレーキング対応技なので、追い打ちを入れることも可能。投げの失敗時にスカリポーズがあるが、それ以上に狙いたくなる魅力がある技だ。

●レイジングストーム

横方向のリーチはほとんどないが、発生がそこそこ早く対空に使っていける。自分が画面端なら真空投げブレーキングからも狙えるぞ。

●シャインナックル

テリーのバーンナックルのパワーアップ版といった感じの技。突進スピードはとても速いので、連続技はもちろん反撃にもオススメの技だ。

[illegible]	
虚空閃(こくうせん)	→(←)+C

必殺技	
烈風拳(れっぷうけん)	↓↘→+A
ダブル烈風拳	↓↘→+C
クラックカウンター	↓↘→+BorD
ライジングタックル	↓タメ↑+AorC
ハードエッジ	↓↙←+AorC
レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←+B
レイジラン・Type「シフト」	↓↙←+D
★真空投げ	相手の近くで1回転+C
羅刹	真空投げブレーキング後AB押し続け〜ボタンを離すと発射
超必殺技	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+A
シャインナックル	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→+C
シャインナックル	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
オーバーヘッドキック	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

立ちABで出る雷光回し蹴り似の技を空キャンセルして…、

真空投げ！　懐かしい連係が世代を越えて復活。僕チャン感激。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	×	×	△	—	▽
近距離立ち	○	○	○	○		
しゃがみ	○	○	○	×		
ジャンプ	—	—	—	—		
	—					
	—					

ちょっと太ってもOK！

テリー・ボガード

ガンガン押せ！

テリーといえば、豊富な突進技を駆使して横から押していくスタイルが印象的。歳はとっても、そのへんはまったく衰えていないようだ。

●パワーウェイブ

シリーズおなじみの飛び道具。技の出はそこそこ早く、キャンセルで連係として出しても、反撃が確定するほどのスキはない。

●バーンナックル

これまたおなじみの突進技。技性能はいたって平均的(いい意味で)。弱の先端を当てるように使うのが基本で、相手の立ち技や小ジャンプをかなり潰してくれる。

●パワーダンク

タックルで浮かせ、ヒザ↓拳で打ち下ろし、という3段攻撃。タックルの部分はブレーキングに対応している。強は出始めの判定がかなり強い(無敵?)ので、おもにこちらを使っていこう。常にブレーキングをかけておけば、ガードされても反撃は受けない。

ブレーキング後の追い打ちは、再度パワーダンク(ヒザ以降のみ)、パワーゲイザー、バスターウルフなどがヒットする。

●クラックシュート

技の出は遅いが、今作ではついに中段判定(しゃがみガード不能)になった。置いておけばジャンプ潰しになるのも相変わらず。

●パワーチャージ

タックルから、追加入力で専用技を出せるようになっている。弱は発生が早く、連続技用。強は通常技から連続ヒットしない(カウンター時除く)が、1発目で止めた場合、ヒット・ガードに関係なくかなり有利になる。

●パワーゲイザー

もはや定番の「間欠泉」。超必殺技は1ヒット、潜在能力は3ヒットする。超必殺技版が空中の相手にカウンターヒットした場合は、落下中(もしくはダウン中)の相手に追撃することが可能だ。

●バスターウルフ

新技。バーンナックルのようなモーションで拳を叩き込み、さらに体から気を放出させて追撃する。

ガードされると危険だが、ダメージが大きく、空中の相手にもフルヒットしやすい。パワーダンクブレーキング後などに、連続技として活用しよう。

上段避け攻撃に対しては弱いので、遠距離Dなどからうまく連係させよう

己のすべてをぶつけろ！　超カッコいいっス!!

[illegible]	
バスタースルー	→(←)+C

必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
バーンナックル	↓↙←+AorC
★パワーダンク	→↓↘+BorD
クラックシュート	↓↙←+BorD
パワーチャージ	→→+AorC 3回連続入力
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+A
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
パワーゲイザー	↓↘→↓↘→+C
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
マックスダンク	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	×	×	△	—	▽
近距離立ち	○	○	○	○/×		
しゃがみ	○	○	○	×		
ジャンプ	—	—	—	—		
	—					
	—					

ゲー事典 **キャンセル表の見方：** このページ以降にあるキャンセル表内の記号は、以下のような内容となっています。『○』→キャンセル可能。『×』→キャンセル不能　『△』→ガードされた場合のみキャンセル可能。『▽』→ヒット時のみキャンセル可能。※『／』で区切られている場合は、多段技を表しています。

勝ち続けてなんぼの天才！ここ押さえ所ね

筆者も長男です（←関係なし）

キム・ドンファン

Dボタンカラーはあの流派にしか見えない…!?

担当：はまー

体落とし（たいおとし）	→（←）＋C
体捻り（たいひねり）	空中で↑要素以外＋C
スーパージャンプ	下方向に一瞬入れてからジャンプ
三角飛び	壁際でレバー反対方向
後ろ蹴り	ジャンプ中←＋C
雷鳴斬（らいめいざん）	↓↙←＋BorD
★空砂塵（くうさじん）	→↓↘＋AorC
飛翔脚	空中で↓＋BorD
紫電脚（しでんきゃく）	↓↘→＋BorD
足ピンタ	→↘↓↙←＋C
スーパードンファン脚	空中で↓↘→↓↘→＋A
雷鳴弾（らいめいだん）	↓↘→↓↘→＋B
スーパードンファン脚	空中で↓↘→↓↘→＋C
雷鳴弾（らいめいだん）	↓↘→↓↘→＋D
→＋AC	
↓＋AC	
回転ドンファン	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

のらりくらりと…

ドンファンには「突進技。キャンセルで連続技に〜」という感じのストレートな技が少なく、かなりクセの強い印象を受ける。が、技そのものは決して弱いわけではない。いろいろ研究して、相手の思惑を超えたトリッキーな攻撃をしてみよう。

●雷鳴斬
2ヒットするカカト落としで、中段判定。技の出は遅いが、スキは小さい。

●紫電脚
キムの覇気脚のように、相手の足元を蹴る。当然下段判定。これも技の出は遅いが、スキは小さい（ジャストディフェンス→ガードキャンセルされても、技によってはガードできるぐらい）。ヒット後、弱は相手を地上でのけぞらせ、強はほぼ垂直に高く浮かせる。雷鳴斬と対にして、接近戦でのラッシュを組み立てよう。

●空砂塵
キムでお馴染み、上昇しながら蹴りを放つ技。強は、最後に相手を地面に叩きつける。

●飛翔脚
キムやジェイフンのものとは違い、背を向けた格好で降りてくる。小ジャンプから出せるが、技後のスキは大きめ。

●足ピンタ
リーチはかなり短いが、発生が早く威力も高め。突進技に対してジャストディフェンスから使うと良さげ。


対空ジャストディフェンス後のほか、弱紫電脚後の追撃にも使える。

●スーパードンファン脚
キムの鳳凰天舞脚のような技。ジャンプ攻撃から連続技になる。超必殺技版が画面端でヒットした場合は、空砂塵などで追撃可能だ。

●雷鳴弾
雷鳴斬のパワーアップ版のような技。
潜在能力版はタメることで段数がアップし、これだけでガードクラッシュを狙うこともできるようになる。

●回転ドンファン
T.O.P.時専用技。初段（ハイキック）の発生が非常に早いので、近距離でのジャストディフェンス後のガードキャンセルに重宝する（ただし、外すと反撃確定）。

通常技重要！

立ちAはスキがほとんどなく、牽制技としてはトップクラスの性能。しゃがみCはキャンセル可能なので重宝する。しゃがみBは密着程度の距離で、しゃがみDは中間距離で使っていこう。

GUARD CANCEL!

ガードキャンセルから回転ドンファン。対空ジャストディフェンス後は必須か!?

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	×		
近距離立ち	○	○	○/×	○/×	×	▽
しゃがみ	×	○	○	×		
ジャンプ	○	○	○	○		
ジャンプ中←+C				○		
				—		

あなたと知り合えた事…それが何より嬉しいんだ！

親父似のジャスティスファイター

キム・ジェイフン

兄弟で比べれば親のキム・カッファンに近いキャラだが……。

担当：CHU

体落とし（たいおとし）	→（←）＋C
昇脚砲（しょうきゃくほう）	バックステップ中B
★飛燕斬	↓タメ↑＋BorD 強のみ↓＋Dで追加
半月斬	↓↙←＋BorD
飛翔脚・弱	空中で↓＋B
※派生技　下段・↘＋B　中段・↓↙←＋B	
飛翔脚・強	空中で↓＋D
※派生技　下段・↘＋D　中段・↓↙←＋D	
流星落	↓↘→＋BorD
灼火襲	↓↘→＋AorCタメ押し
鳳凰天翔脚	↓↘→↓↘→＋A
鳳凰脚	↓↘→↓↘→＋B
鳳凰天翔脚	↓↘→↓↘→＋C
鳳凰脚	↓↘→↓↘→＋D
→＋AC	
↓＋AC	
ハイアングルネリチャギ	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

父親であるキム・カッファンと同じ名前の技を多く持っているが、そのほとんどは炎をまとったハデなものになっている。
性能はまだ未知数だが、親父とは違ったスタイルになることは間違いなさそうだ。

●昇脚砲
バックステップ後、一気に前進して相手を蹴り上げる。必殺技でキャンセルをかけることが可能で様々な追い打ちをすることができるぞ。ただしこの技自体は当てにくい。

●飛燕斬
いわずと知れた上昇系の対空技。横方向のリーチはあまりない。
ブレーキング対応技で上昇前に止めることができ、スキを大幅に短縮できるので高い打点用の対空として使わない限りは常にブレーキングを狙ってよさそうだ。

●飛翔脚
空中から急降下して相手を踏みつけるおなじみの技。
派生する下段攻撃は親父のものとほとんど一緒で、攻撃力発生も早く連続技になるが、中段の方は空中でいったん体勢を直してから蹴るので特殊な状況でない限り連続技にならない。いずれの派生も空振り状態からでは出すことはできず、ヒットしなかった場合のスキは大きいぞ。

●灼火襲
発動時にボタンを押しっぱなしにすることで片足を上げた構えで待機、ボタンを離すと一気に前進して蹴りを乱打する。片足構えの状態は立ちガードの効果があり写真のようにガード〜反撃、という使い方も可能。

灼火襲は、技の最初にあるガード部分を利用して…、





このように対空に使うことも可能。攻撃をガード後は、すぐにボタンを離そう。

●鳳翼天翔脚
小さくジャンプして炎付きのカカト落としを出し、着地後相手を蹴り上げて上昇する。最初のカカト落としはしゃがみガード不能なので、知らないうちはくらってくれるかも。

中段スタートの鳳翼天翔脚。連続技に組み込むことも可能だ。

●鳳凰脚
親父のそれとほとんど一緒。発生も早いし突進力もあるので連続技に組み込みやすい。

●ハイアングルネリチャギ
しゃがみガード不能のカカト落としを出すのだが、技の発生が遅いうえに残像エフェクトが付くので当てにくい。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	×		
近距離立ち	○	○	○/×	○/×	×	▽
しゃがみ	×	○	○	×		
ジャンプ	○	○	○	○		
バックステップ中B					○	
					—	

ゲー事典 **●緊急補足企画（笑）**：『餓狼』の超必殺技＆潜在能力には、一部「画面暗転の演出が始まったのを見てからではガードできない（暗転時にノーガード状態だとくらってしまう）」ものがある。使う方も使われる方も、覚えておくと役に立つかも。



メタスラのマルコとの関係は？

マルコ・ロドリゲス

一見お笑いキャラかと思いきや、技のキレはまさに極限流。現役時代のリョウを越えるのも夢ではない!?
担当：CHU

極限流の使い手ということで、技はリョウ・サカザキと同じものを多く持っているのが特徴。さらに、リョウにはない技もマスターしている。今回はマルコオリジナルの技を中心に解説していこう。

●極限肘
しゃがみガード不能の中段攻撃。ヒット後は先に動けるので、出の早い技につなぐことも可能だ。

●龍閃拳
もの凄いスピードで突進して正拳突きを出す技。ボタンを押しっぱなしにしていた時間の長さで4段階にパワーアップし、ヒット数などが増えるぞ。

●虎閃脚
飛燕疾風脚似の跳び蹴りで勢いよく突進する技。龍閃拳と同じくボタンを押していた長さで4段階にパワーアップする。ちなみに試合開始前から溜めが有効なので仕込んでおくといいぞ。

●上段払い
相手の攻撃を受け止めて反撃する、俗にいう当て身技。下段以外の攻撃のほとんどに対応しているぞ。

●下段払い
名前からもわかるとおり、下段攻撃に対する当て身系の技。上段払い・下段払い共に当て身判定を持ちながら相手との間合いを素早く詰めるので、単純に移動技としても使える。

●極限虎砲
虎砲のエフェクトが派手になった、パワーアップバージョン。ジャストディフェンスされることを考えなければ、ほぼ完全対空と呼べる強力な技だ。

●暫烈拳
リョウが使っていたものと、技自体はほとんど一緒。コマンドが簡単なうえに発生がそれなりに早いので、ガードキャンセル時にオススメだ。


中段の極限肘。この技をヒットさせたあとは先に動けるので……。


下段払いで下段技をゲット。このあと、相手を打ち上げるぞ。


龍閃拳はコマンドの性質上連発できないが、速いので当たりやすい。


誇らしげに上昇する極限虎砲。マルコの技はどれも当たると気持ちいいぞ。

極限頭突き	➡(⬅)+C
極限肘	➡+A
虎煌拳	⬇↘➡+AorC
飛燕疾風脚	⬇↘➡+BorD
龍閃拳	Cタメ離す
虎閃脚	Dタメ離す
上段払い	⬇↙⬅+A
下段払い	⬇↙⬅+B
★虎砲	➡⬇↘+AorC
覇王翔吼拳	⬇↘➡⬇[illegible]+A
極限虎砲	⬇↘➡⬇↘➡+B
覇王翔吼拳	⬇[illegible]⬇↘➡+C
極限虎砲	⬇↘➡⬇↘➡+D
➡+AC	
⬇+AC	
暫烈拳	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキングの対応技です

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	⬇+AB
遠距離立ち	×	×	×	△		
近距離立ち	×	×	○	○	—	▽
しゃがみ	×	×	○			
ジャンプ	—	—	—	—		
➡+A	×					
	—					



子供たちよ見ていてくれ！

グリフォン

実力派レスラー、グリフォンマスク。しかし、マスクに隠された素顔を知る者はいない。
担当：ももやん

力を受けてみよー

鍛え抜かれた巨体と、素顔を隠した大鷲のマスク。子供たちのために闘い抜くプロレスラー、それがグリフォンマスクだ！ ファイティングスタイルは、説明するまでもなくプロレスである。単発の打撃技と、強力な投げ技で闘いを組み立てていくことになる。それでは、おもな必殺技を解説していこう。

●ジャスティスハリケーン
相手をつかんだまま飛び上がり、回転しながら頭から地面に叩き付ける、デンジャラスな投げ技だ。レバー1回転の投げ技ってことで、慣れないうちは使いづらいが、その威力は半端ではない。グリフォンを使うならば、ぜひマスターしてほしい技だ。

●オリンポスオーバー
跳び上がって頭上からエルボーを落とす、打撃技。中段攻撃になっているので、狙い方次第で有効活用できそうだ。

●ポセイドンウェィブ
相手に突進し、丸太のような腕でなぎ倒す、ラリアット系打撃技。ダメージは大きいが、しゃがんだ相手には当たらないという欠点がある。
オリンポスオーバー、ポセイドンウェィブは強で出すとブレーキングできるが、バックステップ中に止まるだけで、特に意味はない。悲しい。

●アクティブテュポーン
相手の頭上まで跳び、フランケンシュタイナーを決める投げ技。移動系のコマンド投げだが、相手がしゃがむと投げることができないぞ。

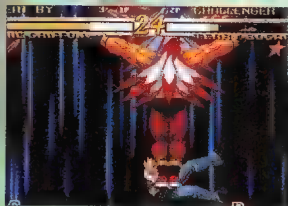
●ヘラクレスルー
相手を画面端に投げつけるコマンド投げ。跳ね返ったところに判定があり、必殺技を当てることができるぞ。

●イカロスクラッシュ
空中の相手をつかみ、回転しながら地面に叩き付ける、空中投げ。使いづらいが、投げ間合いは広いぞ。

●ビッグフォールグリフォン
相手をつかみ上空まで飛び上がり、一気に叩き付ける超必殺コマンド投げ。レバー2回転と大変なコマンドだが、ジャンプやフェイント技から積極的に狙ってほしい。それほどの威力を秘めている！

●ダイダロスアタック
殴りつけてからラリアットを出す、打撃系超必殺技。使い分けが重要なのだろうが、ゲージはビックフォールに回したいところではある。連続技に組み込むことができれば、使用頻度は上がりそう。


ヘラクレスルーからはポセイドンウェィブなどで追い打ち可能だ。


カッコよくきめる、ビックフォールグリフォン！ 狙うしか！

グリフォンタワー	➡(⬅)+C
グリフォール	グリフォンタワー中↗↗+C
グリハッグ	➡(⬅)+D
ジャスティスハリケーン	相手の近くで一回転+A
オリンポスオーバー	⬇↙⬅+Bor★D
ポセイドンウェィブ	⬅⬇↙+Aor★C
アクティブテュポーン	➡⬇↘+AorC
ヘラクレスルー	相手の近くで⬅↙⬇↘➡+B
イカロスクラッシュ	空中で⬇↘➡+A
ビッグフォールグリフォン	レバー一回転+A
ダイダロスアタック	⬇↘➡⬇[illegible]+B
ビッグフォールグリフォン	レバー一回転+C
ダイダロスアタック	⬇[illegible]⬇↘➡+D
➡+AC	
⬇+AC	
グリドロスーパーキック	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	⬇+AB
遠距離立ち	○	○	△	×		
近距離立ち	○	○	△	×	×	×
しゃがみ	○	×	×	×		
ジャンプ	○	○	○	○		
	—					
	—					

ゲー事典
■ロック・ハワード：……シャインナックル（Dのみ） ●キム・ドンファン：……スーパードンファン脚（A、C）
■双葉ほたる：……天翔乱姫（B、D） ●マルコ・ロドリゲス：……極限虎砲（B、D）



不知火流って忍術だったんだ!
北斗丸

山のお猿直伝!? のアクロバティックな動きが魅力。

引っ掻き	→(←)+C
能面造り	空中で↑要素以外+C
スライディング	↘+B
空転蹴り	↘+D
二段ジャンプ	空中で再度ジャンプ
唐草斬り	↓↙←+AorC
押しっぱなしで移動のみ	
落下斬・虚	↓↙←+B　空中可
落下斬・実	↓↙←+D　空中可
★空破弾	↓↘→+BorD
手裏剣	↓↘→+AorC　空中可
超必殺手裏剣	↓↘→↓↘→+A
奥義・超必殺竜巻	↓↘→↓↘→+B
超爆炎苦無(ちょうばくえんくない)	↓↘→↓↘→+C
究極奥義・超爆炎竜巻	↓↘→↓↘→+D
→+AC	
↓+AC	
忍法爆炎じゃんぷ	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

「北斗丸」山奥で不知火流を修行中の元気な14歳の男の子。師匠は外人さんで、好きな音楽は不知火の姉ちゃんが弾いてくれた日本の琴。

画面を目一杯使える!

北斗丸の必殺技は空中で入力可能なものが多い。二段ジャンプまで持っており、空中でトリッキーな動きが可能だ。

●唐草斬り

移動してから相手を斬りつける技。移動のみでもゲージを溜めることができるぞ。

●落下斬・実

主力技の一つ。画面上方から落下する技としては発生が早く、ダメージも大きい。連続技の締めにも使えるぞ。しゃがみガード不能技でもある。

●空破弾

もう一つの主力技。連続技の要として活躍してくれる。ブレーキングとワンセットで。

●手裏剣

名前通り手裏剣を投げる飛び道具。強だと一度に3つの手裏剣を投げる。空中手裏剣の場合は強で出しても1つだ。

●超必殺手裏剣

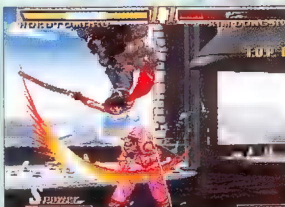
無数の手裏剣を投げる超必殺技。最後に巨大な手裏剣を投げるが、AB同時押しで途中を省略することができる。

自由自在な連係

地上の通常技はリーチの短いものが多い。豊富なコンビネーションを生かして闘いたい。しゃがみABを重視する手もある。リーチが長く、ヒット時にしかキャンセルがかからないので、特に超必殺技につなぐときに便利だ。

2つあるレバー入れ技で注目すべきは空転蹴りだ。大活躍してくれるはずだぞ。

空中の通常技は、とにかく色々つながってくれる。キャンセルもかけ放題だ!


「落下斬・実」どこからでも瞬時に攻撃をかけることができる技だ!


「空破弾」連続技になくてはならない技。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	×	×	▽
近距離立ち	○	○	○/×	○		
しゃがみ	○	○	×	×		
ジャンプ	○	○	○	○		
↘+B	×					
↘+D	×/○					


「空転蹴り」連続技や固めに役立つ。遅めにキャンセルしてもよい。


しゃがみAB。自動ヒット確認機能付きの扱いやすい技。AB同時押しも強い。



首斬りサンに似てる!?
フリーマン

見た目はイロモノだけど、じつはスタンダードキャラかも。

担当：はまー

ゴアフェスト	→(←)+C
ナイトメア	↓↘→+AorC
クロウ	↓↙←+BorD
フォビア	→↓↘+AorC
V.O.D.弱	↓↙←+A
追加1：↓↙←+A　追加2：↓↙←+A	
V.O.D.強	↓↙←+C
追加1：↓↙←+C　追加2：↓↙←+C	
★モービットエンジェル	←↙↓↘→+BorD
フルブラスト	↓↘→↓↘→+A
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+B
フルブラスト	↓↘→↓↘→+C
クリーピングデス	↓↘→↓↘→+D
→+AC	
↓+AC	
オーヴァーキル	T.O.P.発動中CD

※表内の「★」はブレーキング対応技です

姿勢の変化を生かせ!

フリーマンの特徴は、おおよそ「格闘技」では考えられない体勢からの攻撃の数々。最初は使っている本人からして戸惑うかもしれないが、ゲーム的側面でいう「攻撃判定」「やられ判定」の位置を把握できれば、他キャラとはひと味違った闘い方ができそうだ。

●ナイトメア

低い姿勢でやや前進し、ツメで斬りつける。技の出は遅いが、弱なら連続技に組み込むことは可能。高い位置への攻撃なら、くぐりつつ攻撃できる。

●クロウ

ジャンプして上から引っかく技。2ヒットする。中段判定だが、技の出はかなり遅め。

●フォビア

いったんのけぞってから斜め上を引っ掻く。技の出がかなり遅く、いわゆる対空のような使い方は厳しいかも……。

●V.O.D

3回連続入力式の必殺技で、主に連続技用。弱は非常に発生が早いがリーチが短く(弱攻撃×2からでは届かない……)、強は弱攻撃からでは連続ヒットしないがリーチが長い。途中で止めると例外なく不利なので、適当に乱発することはできなさそう。

ちなみに、弱の2段目は下段判定になっている。

●モービットエンジェル

ジャンプして相手の頭上を取り、背後に回って投げる技。頭をつかむ直前にブレーキングすると、無防備の相手に別の技で追撃が可能になる。が、技の出が遅くしゃがまれるとつかめないうえ、有効間合いも若干狭いのが……。

●フルブラスト

高速で手を振るい、衝撃波で一閃。相手が空中にいても大ダメージをあたえられる。また、技の発生もそこそこ早い。しゃがみB×2から狙っていこう。

●クリーピングデス

かなり変わった性能を持つ技。まず、コマンドが完成すると前方へ一定距離を歩く。ここに相手の攻撃(飛び道具は除く)が当たると技(画面暗転の演出)が発動し、全身が無敵の状態で「移動投げ」にいく。相手が地上にいて、かつ投げ間合い内にいれば、晴れてダメージをあたえられる、という仕組みだ。

さすがに攻撃力は高く、上中下段どれでも取ることができるので、意外と狙える場面は多いかも。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	○	—	▽
近距離立ち	○	○	○	○/×		
しゃがみ	○	○	○	×		
ジャンプ	—	—	—	—		
	—					
	—					


見事にスキをキャッチ! ところでこの演出……!?


クリーピングデスを、うまくジャンプ攻撃などに合わせれば、

ゲー事典
●北斗丸：……究極奥義・超爆炎竜巻(D)　●ケビン・ライアン：……ガトリングフリーザー(Dのみ)
●グリフォンマスク：……ビッグフォールグリフォン(A、C)※暗転中に確定(投げが決まる状態)だと、回避できない(ジャンプもできない)



投げ&組み技	
天落倒	→(←)+C
反天投	空中で↑要素以外+C
特殊技	
空中振り向き	空中でCD同時押し
頭ふんずけ	空中で↓+B
必殺技	
発気掌(はっきしょう)	↓↘→+AorC
連撃蹴(れんげきしゅう)	空中で↓↙←+BorD
転身翔(てんしんしょう)	→↓↘+BorD
双掌進(そうしょうしん)	↓↘→+AorC
斜上腿(しゃじょうたい)	←→↓↘→+D
★虎尾脚(こびきゃく)	↓↙←+BorD
超必殺技	
双掌天連華	↓↘→↓↘→+A
天翔乱姫(てんしょうらんき)	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
双掌天連華	↓↘→↓↘→+C
天翔乱姫(てんしょうらんき)	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
旋回燕(せんかいえん)	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

「双葉ほたる」母の死と同時に行方不明となった父と兄を捜して、テンの「イトカツ」と共に旅を続ける少女。

鍵を握るのは虎尾脚

ほたるの必殺技はオーソドックスなものが揃っている。

●発気掌
あつかいやすい飛び道具。ダメージも低くなく、様々な局面で活躍するぞ。

●連撃蹴
相手の足もとを狙えば反撃を受けにくい。対CPU戦で困ったらコレ。

●転身翔
発生が非常に早い技。対空や割り込みに使える。強で使えばダメージも大きい。

●虎尾脚
ほたるの最も重要な必殺技。常にブレーキングをかけるようにしよう。そうすればガードされてもかなり有利に動き出すことができる。固めや連続技で大活躍してくれるぞ。ただし出始めの判定は強くないのでジャストディフェンスや通常技キャンセルで使おう。

●双掌天連華
主に連続技として使っていくことができる。

●天翔乱姫
対空や連続技など幅広い使い道がある超必殺技。下降時にも攻撃判定を持っている。

空から崩せ

地上の通常技は強攻撃に使いやすいものが揃っている。
空中の通常技はどれも重要な技だ。空中2段に使えるA、横に長いB、連続技の要C、下方向に伸びているDと、きっちり使い分けることができる。「頭ふんずけ」も重要だ。この技と空中振り向きを使えば、空中で多彩な行動をとることができるぞ。攻撃判定が出続けているのも特徴だ。


「虎尾脚」ほたるといえばこれ。象徴的!? 飛び道具を跳ね返すこともできる。

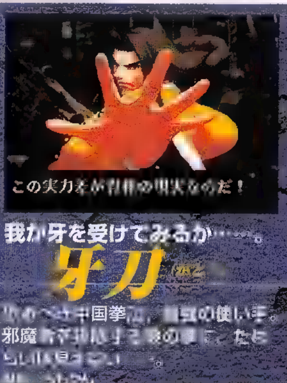

潜在能力の「天翔乱姫」。下降時の突進はガードされるとスキだらけ。


「頭ふんずけ」。ここからさらに技を出したり、振り向いたりできる。


空中振り向きでジャンプD。振り向いて頭ふんずけも出せるぞ。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	△	×	×	▽
近距離立ち	○	○	○	○		
しゃがみ	○	×	○	×		
ジャンプ	○	○	○	○		
空中で↓+B	○					
	—					



投げ&組み技	
大還心	→(←)+C
[illegible]	→(←)+D
特殊技	
無乱蹴り	→+B
空中振り向き	空中でCD同時押し
[illegible]	→+A
必殺技	
震牙(しんが)・弱	↓↘→+A　追加→→+A
震牙(しんが)・強	↓↘→+C　追加→→+C
★雷牙(らいが)	→↓↘+BorD
風牙　(ふうが)	↓↙←+BorD
孔牙(こうが)/風牙後A	旋牙(せんが)/風牙後B
弓牙(きゅうが)/風牙後C	滑牙(かつが)/風牙後D
崩山砕壁牙(ほうざんさいへきが)	↓タメ↑+C
超必殺技	
零牙(ぜろきば)	↓↘→↓↘→+A
龍牙(たつきば)	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
零牙(ぜろきば)	↓↘→↓↘→+C
龍牙(たつきば)	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
猛虎硬爬山	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

弱者に用はない!

牙刀の攻撃はどれも押しが強く、一度攻撃が始まったら、相手が倒れるまで攻撃が止まらないほどだ。

●震牙
震脚から強力な正拳を突き出す打撃技。追加入力有り。リーチは短いが攻撃発生が早く、ダメージも大きいので、接近戦での連続技として使っていこう。追加入力で踏み込んで正拳を出せるが、ヒット時に確認して入力しよう。

●風牙
震脚から高く飛び上がり、空中から攻撃を出せる技。震脚部分に攻撃力があり、連続技としても使える。飛び上がってからボタンを押すことで、派生技が出るぞ。

●孔牙・旋牙・弓牙・滑牙
風牙からの派生技。
氣を地上の相手にぶつける、孔牙。立ち／しゃがみともにガード可能だが攻撃発生が早いので、連続技にも使える。リスクが小さいので、安心して使えるぞ。
上方向に蹴り上げる、旋牙。地上の相手に当てるのは難しいが、対空技として使うことができる。
急角度で降りながら蹴りを出す、弓牙。かなり速い中段攻撃なので、風牙からの基本連係になりそうだ。
風牙で着地してからスライディングを出す、滑牙。下段攻撃なので弓牙の裏選択肢として使っていこう。

●崩山砕壁牙
相手の攻撃を受けて反撃する、当て身系必殺技。
下段攻撃以外はすべて返せるので、わりと役立ちそうだ。

●零牙
強力な正拳を撃ち込んでから相手の首に乗っかり、そのまま折ってしまう恐ろしい打撃系超必殺技。
震牙と同じくリーチは短いが、攻撃発生は早いので、連続技専用といった感じ。

●龍牙
真上に蹴り上がっていく、対空系超必殺技。
見た目通り対空性能は高い。攻撃発生も早いので、割り込みとしても使えるぞ。

風牙で跳び上がってから、さまざまな派生技が出せるぞ。

立ち／しゃがみともにガード可能だが、一番安心できる孔牙。牽制に使える。

首をへし折る、零牙。潜在能力では、トドメの一撃もつく。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	△	—	▽
近距離立ち	○	○	○	○/×		
しゃがみ	○	○	○	×		
ジャンプ	○	○	○/×	○		
→+B	×					
→+A	×					

ゲー事典
●B.ジェニー：……オーロラ（B、D）　●牙刀：……零牙（A、C）　●キム・ジェイフン：……鳳凰脚（B、D）
※注：以上、ほぼ密着から出した場合。いわゆる「突進系」など、攻撃判定が持続するものは、間合いによってはこのかぎりではありません。

なんつーつうか…つまりオマエじゃ役不足だってことさ！

37歳、現役です。

ケビン・ライアン

担当：はまー

万能系のパワーキャラ

ケビンは相手のガードを惑わす技を多く持ち、コマンド投げまで装備。さらに連続技（とくに空中）も充実しているので、ラッシュ力はトップクラスだろう。操作は忙しいが、慣れれば非常にやりがいのありそうなキャラだ。

●**ヘルロースター**
弱は連続技用。強は出が遅いが中段判定になっている。溜め&キャンセルも可能（↓↙←+C押しっぱなし後、AとDを交互に連打すると……）。

●**ヘルアレスト**
コマンド投げ。つかみ判定の発生は若干遅め。

●**ヘルトラップ**
ローキックで浮かせてから空中の相手を投げる、超強い技（笑）。初段の発生が非常に早いうえに、ブレーキングするとまったくスキがない（連発すると連続ガード……）。また、投げ部分は、空中連続技の締めや空中ジャストディフェンス対策に大活躍する。

●**ヘルスナイプ**
ジャンプして殴りつける技。一応中段（しゃがまれると当たらないキャラがほとんどだが）。ヘルトラップブレーキング後の追撃に使える。

●**アヴォイドマイン**
高速の移動技。相手をすり抜けることができる。

●**クリーパー**
ほふく前進。姿勢はかなり低くなる。追加入力Aで下段攻撃、Bで中段、Cでキャンセルになる。

●**ラッキーストライク**
いわゆる突進系乱舞技。地上での連続技に組み込むといいだろう。技後は相手が浮くので、さらにガトリングフリーザー＋αで追撃可能。

●**ガトリングフリーザー**
地上ヒットすると相手をかなり長い間のけぞらせ、空中ヒットだと、通常技でも追撃可能なやられ判定を残したまま浮かせることができる。
潜在能力版は無敵時間があるので、割り込み&対空に使っていこう。

守りはややテクニカル？

通常技では、しゃがみCの汎用性が高く、ここからのキャンセルでバリエーション豊富な攻めが展開できそう。
立ちDはガードされた時しかキャンセルがかからないが、それを前提とした対空&牽制に使える（仕込みヘルトラップorガトリングフリーザーなど）。

投げ&組み技	
ポリスルー	→（←）+C
コマンド技	
ポリキック	→+B
必殺技	
ヘルロースター	↓↙←+AorC
※ボタン押しっぱなしで3段階に威力上昇	Dでキャンセル
ヘルアレスト	接近して←↙↓↘→+AorC
★ヘルトラップ	↓↘→+BorD
ヘルスナイプ	→↓↘+AorC
アヴォイドマイン	↓↙←+D
クリーパー	↓↙←+B
追加Aで下段　追加Bで中段　Cでキャンセル	
超必殺技	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+A
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
ラッキーストライク	↓↘→↓↘→+C
ガトリングフリーザー	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
ブラストチャージ	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

追撃の可能性はまだ未知数。いろいろ試してみよう。

リーチは短いが、ヘルトラップブレーキング後などに狙える。

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	×	×	△	ー	▽
近距離立ち	○	○	○	△		
しゃがみ	○	×	○	×		
ジャンプ	ー	ー	ー	ー		
→+B	×／×					
	ー					

やっぱー!! お宝が遠のくトコだったのねん

我ら！リーリンナイツ！

B.ジェニー

お宝ほしーのねん

義賊団「リーリンナイツ」の女首領、ジェニー。若干19歳なのだが、早くも大人の色っぽさを身につけ、武器にしている末恐ろしい娘だ。
彼女のファイティングスタイルにこれといったものはないが、「風」のイメージが強い。スピードタイプの打撃型ファイターだ。

●**クレイジーイワン**
まるで踊るかのごとく体をひねり、ドレスの裾を高速で相手にぶつけて攻撃する技。
リーチはそれほどないが、出が早くスキも小さいので、接近戦での主要武器になりそう。基本的に、連続技狙いか。

●**ガフルトマホーク**
高く跳び上がり、相手の頭上から踵を落とす、中段攻撃。
連続技にはならないが、なかなか速いので、接近戦での連係には十分役立つ。

●**ディ.ハインド**
膝で跳び込んだあと、上昇しながらドレスの裾で攻撃する必殺技。ブレーキングポイントがあり、ディ.ハインドで浮かしてから超必殺技のオーロラが連続技となるぞ。ブレーキングすればスキは小さいので、安心して使っていける。

●**バッフルズ**
つむじ風を起こし、相手にぶつける飛び道具系必殺技。
飛び道具なのだが飛距離は短く、弱は目の前で止まってしまう。しかし、3ヒット技で持続時間も長いので、相手の起きあがりに重ねる、といった使い方が可能だぞ。

●**メニメニトービードゥ**
弾丸（?）と共に連続蹴りを出しながら真横に突進する、超必殺技。
基本的な使い方は、地上連続技用といった感じか。ガードされてもスキは小さいので、使い勝手はいいはずだ。

●**オーロラ**
ディ.ハインドを強力にし、より高く上昇。最後に投げキッスのおまけで締める、なんともジェニーらしい技。ディ.ハインドのブレーキングからの連続技が基本だが、発生が早いので割り込みにも使えそう。しかし、ガードされると大きなスキがあるのが難点だ。

相手を引っ掻くように攻撃する、クレイジーイワン。

持続時間が長いので、重ねてからの連係が考えられるぞ。

最後は投げキッスで締める、オーロラ。ときどき外すのが欠点。

投げ&組み技	
バイバイブー	→（←）+C
フォーリンクラッシュ	空中で↑要素以外+C
コマンド技	
スーパージャンプ	下方向に一瞬入れてからジャンプ
必殺技	
クレイジーイワン	↓↙←+AorC
ガフルトマホーク	↓↙←+BorD
★ディ.ハインド	↓↘→+BorD
バッフルズ	↓↘→+AorC
ハリア.ビー	空中で↓+BorD連打
超必殺技	
メニメニトービードゥ	↓↘→↓↘→+A
オーロラ	↓↘→↓↘→+B
潜在能力	
メニメニトービードゥ	↓↘→↓↘→+C
オーロラ	↓↘→↓↘→+D
フェイント技	
→+AC	
↓+AC	
T.O.P.アタック	
ローリングサンダー	T.O.P.発動中CD

※表内の『★』はブレーキング対応技です

キャンセル表

	A	B	C	D	AB	↓+AB
遠距離立ち	○	○	×	△	×	▽
近距離立ち	○	○	○	○/×		
しゃがみ	○	○	○	×		
ジャンプ	○	○	○/×	○		
	ー					
	ー					

ゲー事典
ジャストディフェンスについて：ジャンプ中にダウンしない技をくらったあと、そのまま空中で追撃を受けずに着地し、かつ相手の攻撃が重なっていた場合、ガード方向に入れておくだけで勝手にジャストディフェンスになる。体力回復&ガードキャンセルのチャンスだぞ。





担当：MVP

動き出す、ミッドナイトの暗殺者

待ちに待ったドラマチックアクションがついに始動する。その類い希なる爽快な動きは君の心に光を灯すはずだ

その名を口にすることすら[illegible]独裁者グランドマスターが世界を支配する未来。
増えすぎた人口はさらなる飢餓[illegible]争を引き起こし、慢性病と化した環境破壊は[illegible]を生み出し続ける。
犯罪の増加、自殺率の上昇。
強力なドラッグの蔓延に、[illegible]の崩壊。
[illegible]
この時代にあって正義や平和を叫ぶ者は、その[illegible]
人類は[illegible]
そして今。
[illegible]一人の暗殺者が降り立つ。
グランドマスター抹殺[illegible]、世界すべてを敵に回し……
[illegible]と鍛え抜かれた体術のみを武器として、[illegible]、死の[illegible]、飛竜が[illegible]

©モト企画
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.


体力を1目盛り分回復


体力の最大値を+1&1目盛り分回復


体力全快


サイファー攻撃強化、攻撃をくらうと効果消滅


ブーストモードのストックを1つ補充


上記以外は得点アイテム。なぜか隠れキャラが多数出現

Glossary

飛竜とは?

特A級ストライダー、暗殺と破壊活動のプロフェッショナル。武器は愛用のサイファー、超人的な体術を会得している。

20歳前後の東洋人男性。現役のエージェントであるため、国籍、本名、年齢、経歴その他のデータはすべて不明。

壊滅したストライダーズの生き残りとして最後の任務に挑む。

ストライダーとは?

忍者を前身として生まれた諜報組織ストライダーズのエージェントを指す。

ストライダーズは、特定の国家に属さないひとつの傭兵集団であり、かつては情報収集・破壊工作・暗殺、あらゆる地下工作のエキスパートを世界各地に派遣していたという。

現在は壊滅状態にあり。それには飛竜ともうひとりのストライダーが関わっていたらしい。

サイファーとは?

飛竜が愛用する刀剣状の武器で、刃身からプラズマを発生させてすべてを切断する。
扱いが難しく、ストライダーズでもこの武器を使いこなせる者は数えるほどしかいない。

これが体術のすべて

A 攻撃術

Aボタンはサイファーによる攻撃。ダッシュやスライディング中など、いかなる状況でも攻撃可能だぞ。



空中でレバーを↓↘→+Aとやると高速で斬る乱れ斬りが発動!

C ブースト攻撃

Cボタンは画面左上のBアイテムを消費してブースト攻撃を繰り出す。プラズマが画面狭しと駆けめぐるのだ。



ブーストモードなら、誘導するプラズマが画面を飛び交うのだ

移動系操作

レバーは移動に使う。素早く2回入れればダッシュをするし、壁に付いているときは任意方向に移動ができるのだ。

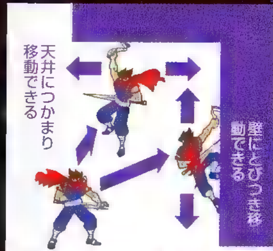


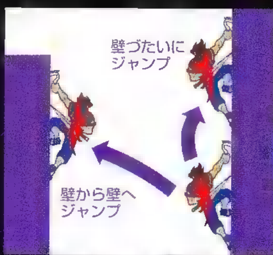
ダッシュジャンプはより遠距離まで到達する重要な操作法だぞ

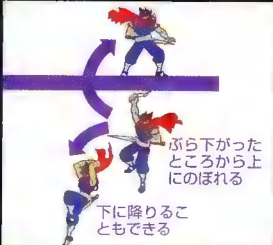
B ジャンプ

ジャンプは様々なアクションを可能にしてくれる。まずは2段ジャンプ。ジャンプ中にもう一度ジャンプして、さらに高いところへいける。また、ダッシュジャンプなら、より飛距離が伸びるぞ。レバー↓を入れながらジャンプすればスライディングになる。攻撃を回避するときなどで活躍するのだ。

次は左の図の説明をしよう。見ればわかるとおり、ジャンプボタンで壁や天井に張り付くことができるのだ。ここでレバーを入れればその方向に移動できるぞ。そして、ジャンプで壁から離れるときに、レバー制御でまた張り付いたり、逆サイドの壁にむかっていくこともできる。これが「八双跳び」だ。覚えよう。









飛竜の遊び方……このゲームの面白さはタイムアタックにあると思われる。ダッシュとジャンプを駆使し、速攻でクリアすればタイムボーナスで100万点ゲット!! 時間いっぱいまでチマチマとザコを倒すより（一匹数百点）圧倒的に効率がいいはずだ。

敵キャラクター紹介







鬼甲船



夜景をバックに、天を翔ける機械龍「迅雷龍」との死闘!



前方に砲門を集中させた獅甲機。ミサイルがメイン武器なのか!?



バルカンと刃物で攻撃してくる紅火大兄は、根本がお留守だ！



突如現れた鬼甲船。船頭のハッチからはザコが襲ってくるぞ。



ザコ兵士なので飛竜は攻撃を見る間もなく散っていく

ミッション紹介

いよいよグランドマスターとの死闘が始まるわけだが、最初の3ミッションはどこから初めてもOKだ。自分なりのルートを確立すべし。

MISSON 01「都市占拠テロ殲滅」

かつての香港は、上下二層の構造を持つ巨大都市となっている。

富裕層は新しい上層に移り住み、老朽化した建造物の建ち並ぶ下層部はスラムと化した。

この街を占拠したテロリストの殲滅が、飛竜の最初の任務となる。

……それすらもすべてグランドマスターの掌の上なのだろうか？

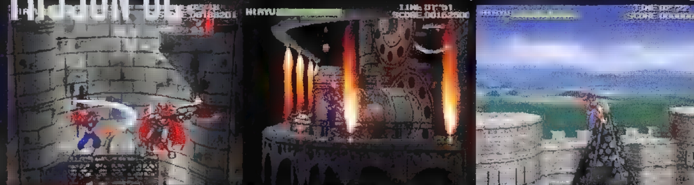


ビル内での戦闘や、懐かしの中国娘と空中で再び戦うことになる飛竜。

MISSON 02「武装城塞侵攻」

旧ドイツ・ニーダーザクセン地方にある、古城を改装した時代錯誤の要塞。

グランドマスターの手によって、国一つがまるまる見せしめとしてさらされているのだ。グランドマスターの手がかりを求め、飛竜は潜入する。



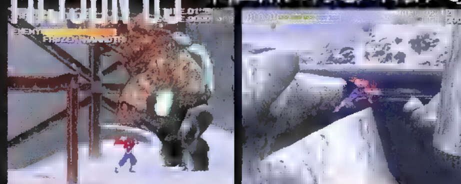
城の頂上に立ちたそがれる。また、城内での甲冑兵やトラップは難敵この上ないぞ。

MISSON 03「極点研究所潜入」

氷上に覆われた南極大陸に、極秘裏に築かれた超国家規模の研究所。

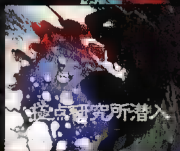
ここを壊滅させれば、敵は必ず動きを見せる……。

世界を支配する刃に、飛竜が立ち向かう。



極寒の地でも飛竜に衰えはない。
たとえ相手がどんなに巨大で禍々しくとも……

武装城塞侵攻



ゲー事典 **ステージ構成**……最初は3つのミッションから選択するが、1つクリアすると新たなミッション4が出現する。ということは……、残り2つのミッションはもしかしたらやらずにやりすごすことができるかもしれない。試してみよう。

スス厶君命を懸けて掘りスス厶

ミスタードリラー

Mr.☆DRILLER™

担当：京城
図：きらりや
俳句：ひろし

© ナムコ

新感覚アクションパズルゲーム登場！

ナムコから発売される[illegible]「ミスタードリラー」。見た目はかわいいが中身は骨のある、本格派のアクションパズルゲームだ。

アクションパズルといっても、最近は[illegible]のアクションゲームを思わせるものや、パズルの要素は[illegible]スパイス程度に[illegible]というものだ。

最近のゲームセンターにはこのタイプのゲームは少なくなって[illegible]「アクションゲームに[illegible]プレイヤーには[illegible]。

この本が出る頃にはゲームセンターに出回っているはずなので、[illegible]遊んでみよう。

A.D.20XX年、地中から突然大量に現れた謎のブロックのため、ライフラインは寸断され、地上は大パニックになってしまいました。
高性能地中レーダーによる調査の結果、ブロックの発生ポイントが地底1000mにあることが判明しましたが、普通、そんな所に行ける人はいません。
これはもう、穴掘りのプロ「ドリラー」に頼むしかないという結論になりました。
そこで白羽の矢が立ったのが、ルーキーでありながら、「ドリラーの最高タイトル「ミスタードリラー」に最も近い男」という呼び声の高い少年「ホリ・ススム」でした。
みんなが困っている姿を見捨ててはおけないと依頼を引き受けたススムくんは、ブロックの謎を解明すべく地底1000mを目指したのでした。

基本ルール

操作は4方向レバーと1ボタン。レバーでススム君の移動、ボタンで彼の向いている方向のブロックを壊すことができる。フィールドには重力が働いていて、下にある物が無くなると自機やブロックは床に着くまで落下し続ける。

ゲームの目的は地底の奥に進んでいくことで、最下層にたどり着くとALLクリアだ。

ススム君が上から落ちてきたブロックに当たるか、AIRが0になると1ミスになり、残機が無くなるとゲームオーバーになる。

またフィールドを構成するブロックは、同じ種類が隣り合うとくっつき、4マス以上くっつくと消えてなくなる。

じゃまなブロックをくっつけたり壊したりして、地下に進んでいこう。

地下に潜るススム君に残された空気の量を表すAIRは、何もしなくても時間と共に減っていき、AIRアイテムを取ると1個につきAIRの量を20％回復させることができる。また残AIR量は画面右のメーターに表示されていて、残量が30％を切ると警告音が鳴りススム君の顔色が青くなってくるので、そうなったら早めにAIRを取りにいくようにしよう。

スス厶君DATA

身長	99.9cm
体重	40kg
血液型	A型
趣味	古代遺跡の発掘
特技	氷の彫刻

基本知識

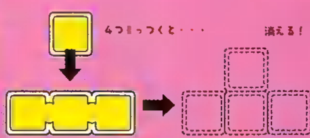
1 同じ色のブロックはくっついて止まる。

●同じ色のブロックは隣り合うとくっついて止まります。
●ブロックはくっついてそれ以上落ちてこないので、下にいても安心です。

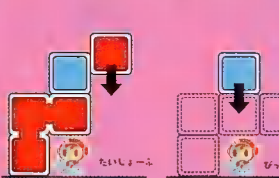


2 ブロックは4つ以上くっつくと消える。

●ブロックは同じ色が4つ以上くっつくと自然に消えてしまいます。



3 ブロックが連続で消えると、予想外のブロックが落ちてくる場合もあるので注意！



重要テクニック

重要テク1「横掘り」

ススム君は左右にしか移動できないが、1マス分のブロックの出っ張りはレバーを横に入れっぱなしにすると登ることができる。しかし登るのに少し時間がかかるので注意。

重要テク2「上掘り」

ススム君が掘ることができるのは、下と横だけではない。なんと、レバーを上に入れて掘れば頭上のブロックを壊すことができるのだ。落下が始まる前のグラグラしているブロックは安全を確保するために、さっさと上掘りで壊そう。ただし、落下しているブロックは壊せないので注意。



ゲー事典
ドリラー豆知識1…Mr.ドリラーには「お試し500m」モードと「本気で1000mモード」の2つのモードがあるよ。最初は「お試し500mモード」で基本をマスターするといいかも。
ドリラー豆知識2…「本気で1000mモード」を素晴らしい内容でクリアすればドリラーの最高位「Mr.ドリラー」の称号が得られるらしい。クリア後のメッセージにヒントがあるよ。



×印ブロックがライバル

基本的にはどんどん真下に向かって掘り進んで行けば、かなり安全に距離を稼ぐことができるのだが、それだけでは行き詰まる時がやってくる。

そう×印ブロックだ。このブロックに突き当たったら、左右どちらかによけて進まなければいけないのだが、そこで迷って時間がかかったところに上から落っこちてきたブロックに押し潰されてミス、と言うのがとてもありがちだ。下手に考えるよりは、さっさと進む方向を決めて掘り進んでいくようにしよう。

特に、たくさんのブロックが連鎖を起こして消えている時などはかなり危険な状態なので、ブロックの消え具合を気にせず、どんどん下へ下へと逃げてしまおう。

また意外かもしれないが、小さいブロックをこまめに掘るよりも、大きいブロックを掘って進んだ方が時間がかからない分、かえって安全な場合が多い。特別な理由が無い限り大きいブロックを優先して壊していくようにしよう。

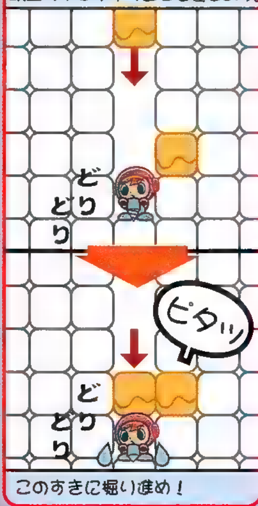


頭上のブロックに注意

ある程度ゲームに慣れてきたら、プレイ中ススム君の真上にあるブロックの色を、常に把握、ブロックで屋根を作るように進んでいこう。

横幅1コ分のブロックが上から迫ってきたら、横に1マス移動して、また下に掘り進んでいくといい。

また、ブロックがグラグラし始めて落ちるまでには少し時間があるので、恐がらずにくぐり抜けて進もう。



必要のないAIRは無視していこう

ススム君の生命線であるAIRアイテム、できる限り取っていきたいというのは誰もが思うことだが、実はこれが「罠」なのだ。普通に掘り進んで取れる場所にある物に関してはなんの問題もないが、複雑な地形に囲まれているAIRを無理に取ろうとするとかなり危険だし、たとえそのAIRアイテムが取れたとしても時間がかかってしまって、結果的にAIRの残量はほとんど増えていないことが多い。

パッと地形を見たときに取るのに苦労しそうだなと思ったり、取り方がよくわからないAIRアイテムはさっさと無視して進むようにするのが安全に先に進むコツだ。

1画面から2画面分下に進めば次のAIRアイテムがあるのだから、目の前の物にこだわる必要はない。

どうしてもAIRが必要だという時には、AIRアイテムの下のブロックを壊して下でAIRを回収し、時間のロスを最小限にくい止めるようにしていこう。AIRアイテムの落下を待っている時間もバカにはならない。

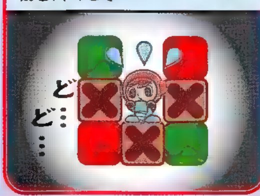
また、何度か窒息死を経験してしまうと、その恐怖のあまり特に必要のないAIRアイテムを無理に取りにいくようになってしまいがちだ。残AIR量の警告音が鳴り出してもまだ30近くのAIRが残っているので、冷静さを失わないようにしよう。

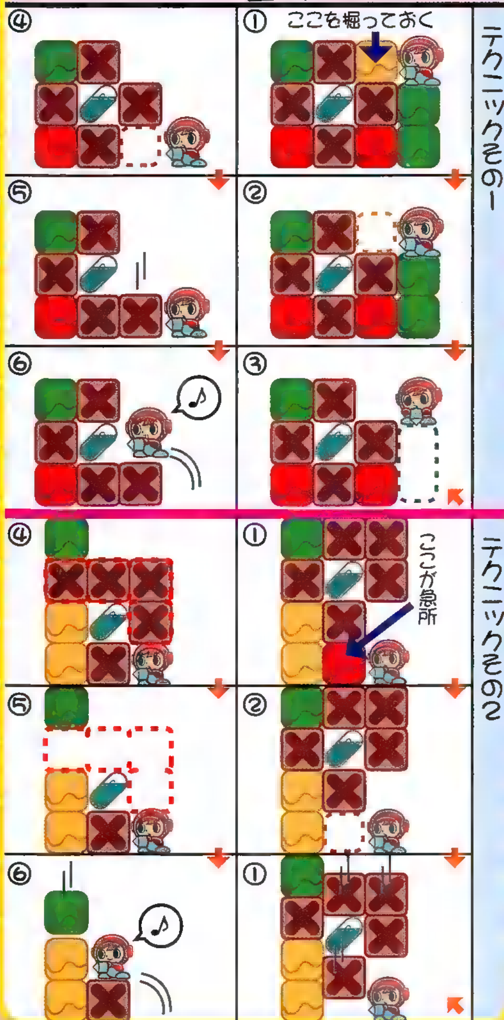


「カンオケ」に気をつけろ！

×印ブロックに囲まれて抜け出せない状態を「カンオケ」という。これにはまりこむとAIRが20％減ることを覚悟で×印ブロックを壊すしかなくなってしまう。「カンオケ」にはなるべく入らないように気をつけよう。

また高次面に進むと「カンオケ」の下に次の「カンオケ」が用意されている嫌らしい地形もあるので、はまりこんだときは脱出する時の方向にも注意をはらおう。





次号予告



次回は、全面クリアにより近付く攻略と、謎に包まれた隠れキャラクターの秘密に迫る。

地下1000ｍの奥には、一体なにがあるのか？



なんか寝てますけど…。

ゲー事典

ドリラー豆知識3…中盤付近でブロックの色が黄色と緑の二種類しかないステージが登場する。「500mモード」では300～400mまで、「1000mモード」では400m～500mまでの区間で通称二色面と呼ぶ。ここでは大きな連鎖が起きやすいので、ブロックを壊すたびに画面の様子をよく見て、潰されないようにゆっくり慎重に進んで行くようにしよう。

テクニカルボーナスを狙え!

STRIKERS 1999™

ストイックな面白さには定評のあるこのゲーム。今回はシステム面の確認と、前半ステージのテクニカルボーナス獲得法について説明していこう。

担当：善之字元帥＆RED

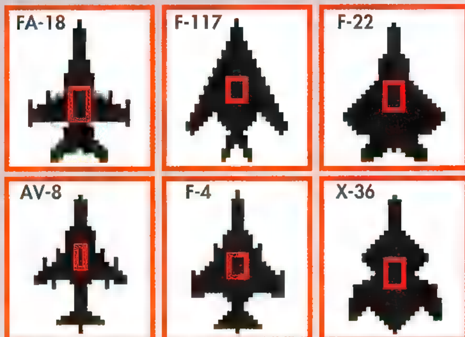
©1999 PSIKYO

機体性能の差を知ろう

彩京の縦スクロールシューティングといえば、選択可能機体の性能差が非常に激しいという伝統がある。今回のストライカーズもその例にもれず、全5機体（＋隠し1機体）はどれも独自の戦略性を持ったクセモノぞろい。そこで、まずはそれぞれの機体の性能について検証してみよう。

機体によって性能に差が見られるのは、当たり判定・速度・メインショット・サブウェポン・溜め撃ち（スーパーショット）・ボムの6項目。データは機体ごとのレビューにまとめておいたので、そちらを参照してほしい。

また、当たり判定については、すべての機体を右下に並べてみた。



まあ、当たり判定の印象は機体の速度によっても変わるので（例えば速い機体だと精密な弾避けが難しくなる、など）一概には何とも言えないが、少なくともデータ上ではAV-8が最も判定が小さく設定されているのが読みとれる。

F/A-18

機体速度は全機体中4位。メインショットはワイド型、サブウェポンに誘導性のあるホーミングミサイルを装備している。溜め撃ちのラピッドミサイルは直進性の大型ミサイルで、ゲージが溜まる速度は全機体中最も速い。ボムのスーパートマホークの効果は爆風エリアにしか攻撃判定がないので注意すること。最もオーソドックスな性能を持ち、初心者にも扱いやすい機体といえる。

MainShot/ワイド型
SubShot/ホーミングミサイル

ワイドショットとホーミングミサイルは、ザコ敵に対して圧倒的な強さを発揮。

溜め撃ち/ラピッドミサイル

ラピッドミサイルの攻撃範囲はとにかく広い。ゲージの溜まりが早いのもいい。

ボム/スーパートマホーク

[illegible]

F-117

機体速度は全機体中5位。メインショットはワイド型、サブウェポンには着弾地点に高威力の爆風を展開するヒートマインを装備。溜め撃ちのソニックウェーブはかなりの攻撃力を有する電磁兵器だが、設置式のため敵の攻撃パターンを熟知していないと有効に活用できない。ボムのサンダーボルトは使用中の自機が完全無敵になるが攻撃力が非常に低い。使いこなすのはなかなか難しい機体だ。

MainShot/ワイド型
SubShot/ヒートマイン

低速だが威力の高いヒートマインの使いこなしがポイント。接近して撃ち込め。

溜め撃ち/ソニックウェーブ

近距離戦は絶大な威力を誇るソニックウェーブ。■の出現パターンを覚えて使おう。

ボム/サンダーボルト

[illegible]

F-22

機体速度は全機体中2位。メインショットは集束型、サブウェポンにはあらゆる敵を貫通するバリオンレーザーを装備。溜め撃ちのツインスティンガーはサブウェポンと同様に敵を貫通する性能を持つが、攻撃力は遥かに高くなっている。ボムのクラスターボムは広範囲をカバーし、使用した瞬間に自機が無敵になるタイプ。全武装の貧弱さを溜め撃ちでどれだけ補えるかがポイントとなる機体だ。

MainShot/集束型
SubShot/バリオンレーザー

バリオンレーザーはすべての敵を貫通するが、攻撃力はあまり期待できない。

溜め撃ち/ツインスティンガー

強化版サブウェポンといった感じの溜め撃ち。ショットの非力さはこれで補え。

ボム/クラスターボム

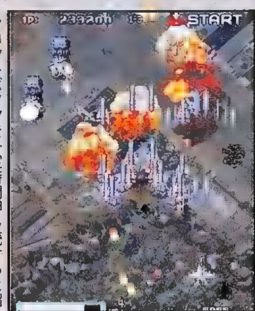
[illegible]

ゲー事典 溜め撃ち：もはや彩京のシューティングとは切り放せない攻撃システム。その内容はショットボタンを一定時間押し続けてから放すことで強力なショットを発射するというものだが、ゲームごとにマイナーチェンジされ、作品ごとに奥深さを増している。

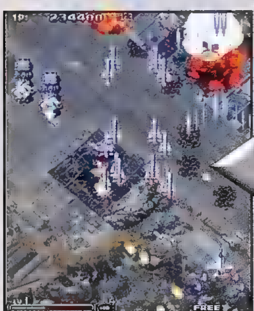
溜め撃ちにご注意！

それでは、システム面の説明に入ろう。まずは新しくなった溜め撃ちシステムについて。

前作「ストライカーズ1945Ⅱ」の溜め撃ちは、ショットボタンを一定時間押し続けてから放すことによって溜め撃ちゲージが一気に消費され、強力なショットが発射されるというものであった。これに対して今回の溜め撃ちは、**ボタンを一定時間押し続けるだけで発動し、ボタンを放すか溜め撃ちゲージがなくなるまで（ゲージは時間で減少する）持続される**しくみになっている。溜め撃ちを使用している間はショットもフルオート連射してくれるので、いちいちボタンを放す必要はないぞ。



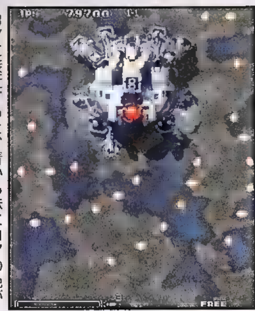
ショットボタンを一定時間押し続けると溜め撃ち発射。ゲージが減少しはじめる。


ボタンを放すかゲージがなくなると溜め撃ち終了。うまく使いこなしていこう。

テクニカルボーナス

このゲームのボスは、一定のダメージを与えると2次形態へと変形するが、2次形態の攻撃パターンには青く光る「コア」を露出させて攻撃してくるものが含まれている（例外的に、最終ボスにはコアが存在しない）。コアが露出している時間はかなり短いが、このときコアに接近すると**コアの色が青から赤に変わり、少し撃ち込むだけでボスを倒せる。**この方法でボスを倒したときに加算される点数がテクニカルボーナスだ。

テクニカルボーナスは通常のボス点数＋2万点。次のページでは、前半ランダムステージでのテクニカルボーナスの獲得方法について説明していこう。

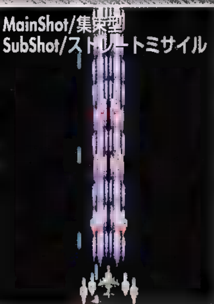

コアに接近すると、青から赤にコアの色が変化する。ここで数発撃ち込めば…。



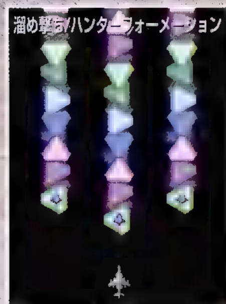
テクニカルボーナスを獲得！ 普通に倒すよりスコアが2万点アップするのだ。

AV-8

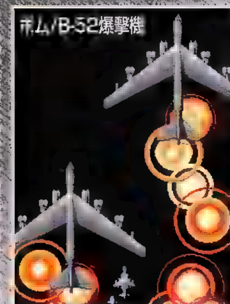
機体速度は全機体中6位。メインショットは集束型、サブウェポンには直進性のストレートミサイルを装備。溜め撃ちのハンターフォーメーションは他機の固定型と異なり、オプションが敵機を自動捕捉して射撃するもの。ボムのB-52爆撃機は無敵時間こそないものの、攻撃範囲、持続時間、攻撃力の面でかなりの性能を持つボムである。速度の遅さはハンターフォーメーションでカバーしよう。



武装はメイン・サブどちらも攻撃範囲が狭い。敵を正確に狙う能力が要求される。



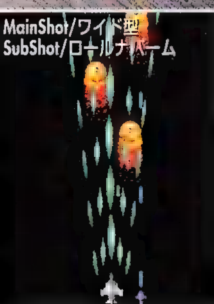
敵を自動捕捉してくれるハンターフォーメーション。非常に便利な溜め撃ちだ。



ボムの攻撃力は高い。[illegible]

F-4

機体速度は全機体中3位。メインショットはワイド型、サブウェポンには短距離を直進するロールナパームを装備。溜め撃ちのクロスナパームはサブウェポンの強化型といった印象で、ゲージ消費は速いがかなりの攻撃力がある。ボムのサムライソード99は敵との距離が近いほど威力が高く、密着状態で使用すればボスさえも一撃で破壊できることも。攻撃力強化型の機体が好きな人向けといえる。



ロールナパームの射程は短い。なるべくオプションを敵にめりこませて使おう。



溜め撃ちは射程距離・攻撃力の向上したサブウェポンと考えればいいだろう。



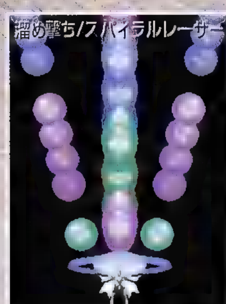
[illegible]

X-36

機体選択時に「?」にカーソルを合わせ、レバーを上に入れ続けると使用できる隠し機体。機体速度は全機体中1位。メインショットは集束型、サブウェポンに敵機を自動捕捉するサーチレーザーを装備。溜め撃ちのスパイラルレーザーは移動しながら撃てる高威力のレーザー。ボムのメガスマッシャーは無敵のロボット形態に変形してボムを投げるというもの。文句なしに最強機体といえる。



サブウェポンのバリアブルレーザーは自動で敵を狙ってくれる強力な武器だ。



この機体の溜め撃ちは他と違い、移動しながら照射できる。うまく活用しよう。



[illegible]

ゲー事典　サウンドトラックの発売が決定！：ストライカーズ1999のサウンドトラック「ARCADE SERIES　ストライカーズ1999」が、サイトロンから発売されることが決定した。発売日は2000年1月21日、定価は税込み￥1890、ＣＤ品番はSCDC-00004なのでチェックしてね。

ステルス強襲戦艦『スパイクアーム』

日本ステージのボス(2次形態)は他のステージと違い、ボスに破壊可能なパーツが付いている。そのパーツとはボス脚部の赤いカバーなのだが、ここから自機を狙う赤弾を撃ってくるため、放っておくとボス本体と赤弾の複合攻撃で大変なことになる。道中ではゲージを温存し、レベル2以上の溜め撃ちを使ってできるだけ早くパーツを破壊してしまおう（写真A）。

さて、パーツさえ速攻で破壊できれば、ボス本体の攻撃はそれほど厳しくない。まず最初の攻撃は、黄色弾の4WAYを連射してくる攻撃パターン（写真B）。黄色弾は自機を狙っていない固定弾なので、画面端付近で脚部からの赤弾と一緒に避けてしまおう。

続いて、ボスは横方向に8の字走行しながら赤弾を撃ってくる（写真C）。弾避けはカンタンだが、次の攻撃でコアが開くので、なるべくボスに接近しておこう。

ボスが8の字走行を止めるとコアが開き、大赤弾を時計回りに撃ってくる。ここはあらかじめボスの正面よりやや左に構えておき、大赤弾の軌道を見切りつつコアに撃ち込もう（写真D）。


A 溜め撃ちを使ってボスの脚パーツに撃ち込む。貫通系の溜め撃ちなら楽勝だろう。


B 黄色弾の4WAYを回避。脚パーツがたくさん残っていると少々難しくなる。


C ボスが8の字走行をはじめたら、なるべくボスに近寄るように弾避けしよう。


D コアが開いたら大赤弾をかわして接近する。正面よりやや左に構えるのがコツだ。

BONUS

ここでは、前半ランダム面のテクニカルボーナス獲得パターンを紹介しよう。これで点効率の大幅アップは間違いなし！

JAPAN STAGE

艦船との戦闘が中心となるステージ。ボスは脚部の破壊がポイント。

AMERICA STAGE

グランドキャニオン上空のステージ。道中は中型機が強敵となる。

要撃用ティルトローター『スペクター』

アメリカステージのテクニカルボーナスは、狙い弾の誘導が最大のポイントになる。

まず、ボスは2次形態に入ると、速度の遅い黄色弾（5WAY）を撃ってくる。この黄色弾は自機を狙っているが、避けるのはそれほど難しくないはず（写真A）。

黄色弾を避けたら、自機の縦座標を画面中央よりやや下、横座標を画面左から3分の1あたりに移動させ（※）、次の攻撃を待つ。

次に、ボスは左右のパーツから、巻き込むように白玉を撃ってくるので、あまり自機を大きく動かさないように避ける（写真B）。

白弾を避けたあたりでコアが開くが、ボス本体からは同時に自機を狙う白弾が数発飛んでくるので、ボスに接近しつつ弾をかわし、コアに撃ち込む（写真C～D）。

※このとき、自機の位置を細かく注文したのは、写真Bの攻撃を避けやすくするためではなく、正面に位置しているとコアに接近するルートを白弾に塞がれるからである。白弾は正確に自機を狙っているので、あえて正面からずらして白弾を誘導することで、コアまでのルートを確保できるのだ。


A まずは黄色弾の5WAYを避ける。弾速が遅いのでそれほど難しくはないはず。


B 白弾は自機を狙っていないので、このあたりであまり大きく動かず避けよう。


C コアが開いたら狙い弾の白弾を左方向に撃たせ、道を確保してからボスに接近。


D あとは少し撃ち込んでボスを破壊。4面に出現するとザコが絡むので注意しよう。

ゲー事典 サムライソード：F-4のボムであるサムライソードという武器は、彩京の処女作「戦国エース」から綿々と受け継がれるボムである。この武器を装備している機体のパイロットは代々ホモの家系と言われているが、なぜ直系の男児が絶えないのかは謎である。

TECHNICAL
テクニカルボーナス
獲得作戦

RUSSIA STAGE

最難関ステージ。4面に出現した際の難度は上級者もミスするほど。

原子力戦車「グランドスケーター」

ロシアステージのボスは弾幕が厳しく、テクニカルボーナスも他のステージより遥かに難しい印象を受ける。気を引き締めていこう。

まず、ボスが2次形態になると、左右に赤弾の3WAYを連射してくる。この弾はボス正面が死角になっているが、その直後に白弾を4斉射してくる（しかも4面に出現した場合、4斉射めの弾は4WAYになっている）ため、ここは赤弾の間を抜けながら画面右方向へ移動してしまおう（写真A）。

続いてボスは、3～4WAYの赤弾を連射しつつ、先ほどと同様に白弾を4斉射してくる。この攻撃は画面左方向に大きく移動しながら避けること（写真B）。

自機が画面左まで移動したあたりで、ボスは大量の赤弾を撃ってくる。この弾は自機を狙っておらず、写真Cのあたりが死角になっているので覚えておこう。

大量の赤弾をやりすごすと、ボスは画面中央に停止し、自機を狙わない黄色弾を螺旋状に撃ってくる。この弾とほぼ同時にコアが開くので、写真Cの赤弾を避けたその位置から右に移動し、コアに撃ち込んで破壊しよう（写真D）。

A：最初の攻撃は画面右へ大きく避ける。赤弾の間隔は狭いので慎重に操作すること。

B：今度は大きく左へ切り返す。赤弾の弾幕にのまれたらおとなしくボムを使おう。

C：ボスが大量の赤弾を撃ってくるが、この位置が死角。素速く自機を合わせせよう。

D：写真Cの位置から右に移動すれば黄色弾はかわせる。あとはコアに撃ち込むだけ。

AUSTRALIA STAGE

装甲列車との戦闘が中心となるステージ。ボーナス獲得は楽勝だ。

制圧型軌装車「タナトス」

オーストラリアステージのテクニカルボーナスは、慣れれば最もカンタンな部類に入る。

まず、ボスが2次形態に入ると、赤弾と白弾をパラパラと撃ってくる。この攻撃は弾数が少ないので、特に問題ないだろう（写真A）。

続いて、ボスは左右の腕から白弾を連射してくる。このとき、同時に自機を狙う赤弾も飛んでくるので、弾幕の薄い画面端付近で弾避けに専念しよう（写真B）。

写真Bの攻撃パターンが数回繰り返されると一瞬ボスからの攻撃が止まるので、この間に自機の縦軸を画面の中心に合わせる。この位置は次のクロス白弾（写真C）に対して安全地帯になっているので、そのまま白弾をやりすごそう。

また、画面の中心がどこなのかわからないという人は、スコア横にあるステージ表示（1-1などと表示されている）のハイフンと自機の座標を合わせるといいだろう。

白弾をやりすごすとすぐにコアが開くので、一気にコアに近寄って撃ち込む（写真D）。このとき、ボス上部から赤弾も飛んでくるので、急いで近寄らないとタイミングを逸してしまうぞ。

A：最初の攻撃は赤弾・白弾がパラパラと飛んでくるだけ。弾避けも難しくないはず。

B：この攻撃の白弾は自機を狙っていない。弾どうしの間隔が広い端付近で避けよう。

C：クロス白弾は画面中央が安全。この白弾がギリギリ当たらない場所で待って…、

D：白弾が通過した瞬間に前進してコアを撃つ。[illegible]れればほとんどミスしなくなるぞ。

ゲー事典　偶数弾と奇数弾：本文中、「○○ウェイの弾幕」といった表現が各所に登場するが、ほとんどの場合、○○が偶数なら「その場で止まっていると自機に当たらない弾」、奇数なら「止まっていると弾幕の中央に位置する弾が自機に当たる弾」となっている。

STAGE

〔雲海〕

SEA OF CLOUDS

ステージ道中は中型機の対処さえしっかりすれば意外に簡単。ボスのテクニカルパターンをマスターしよう。

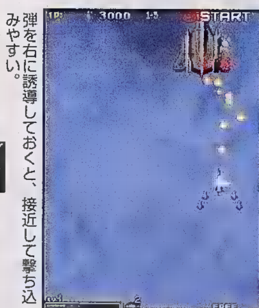
ポイントは中型機

空中物しか出現しない雲海ステージのポイントとなるのは、2種類・合計5機出現する中型機のさばきかた。中型機以外にも多数のザコが出現するが、これらはそれほど問題にならない。中型機への対処をしっかり固めてしまえば、道中の難度は低いステージだ。

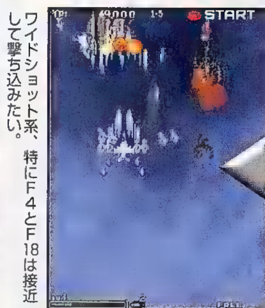
黒い中型機

ステージがスタートすると、左→右→左の順にザコ編隊が出現、その直後に黒い中型機2機が出現する。この黒い中型機は、逆V字型に白弾を撃ってくるわけだが、この白弾の間に挟まれると、ちょっとイヤな弾避けをさせられることになるので注意したい。

ポイントは、右に出現するヤツを速攻で破壊して、2回目の白弾を撃たせないようにすること。ショットが拡散系の機体の場合は漫然と画面下から撃つのではなく、一回目の白弾を積極的に右側へ引きつけて、やや接近して撃ち込むようにするのがコツ。ため撃ちを使う必要はない。ゲージを温存しよう。



弾を右に誘導しておくと、接近して撃ち込みやすい。



ワイドショット系、特にF4とF18は接近して撃ち込みたい。

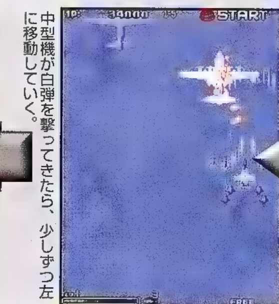
白い中型機

後半に出現する白い中型機は、自機を狙ってだらだらと白弾を連射してくる。一回の連射時間がかなり長いので、意識してきちんと誘導しないと画面端に追いつめられてしまう。白い中型機が白弾を撃ち始めるときに、なるべく画面端に引きつけてから避け始めるようにするのが重要だ。

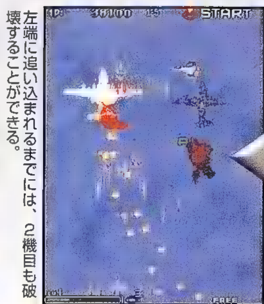
最後に2機同時に出現する白い中型機に対しては、下の連続写真のように対処しよう。まず、右の1機目が出現する前から写真のような位置で待ちかまえる。そして、弾を撃ってきたら中型機に撃ち込みつつ、追いつかれない程度に弾を引きつけながら左へ移動していこう。すぐに左に2機目が出現して白弾を撃ってくるが、そのまま撃ち込みつつ左へ移動して白弾を避けていく。きちんと撃ち込んでいれば、画面左端に追い込まれるまでに2機とも破壊できるはずだ。



右の中型機が出現する直前に、画面右端で待機。



中型機が白弾を撃ってきたら、少しずつ左に移動していく。



左端に追い込まれるまでには、2機目も破壊することができる。

GOAL

BOSS第二形態

BOSS第一形態

黒い中型機地帯

白い中型機地帯

START

ゲー事典
F117の場合、黒い中型機に対しては、サブウエポンをうまく置いておくパターンを作ってもいい。1機目の黒い中型機の出現に合わせて、タイミング良くサブウエポンを置いておけば、弾を撃たれる前に破壊することができる。

高々度超重爆撃機
（グリーンベンダー）
GREEN BENDER



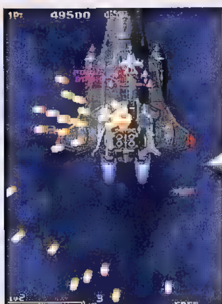
第一形態

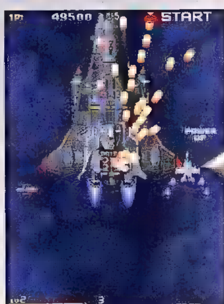
まず白弾の攻撃だが、これはワンセットの弾幕を全体で「大きな3WAY弾」と見なして避けるのがポイント。自機の正面に飛んでくる密集した弾の塊を、一つの大きな弾と考えよう。この攻撃は4セット連続で来るので、2～3セット避けたら画面端に追い込まれないように、1回逆方向へ切り返そう。

次の黄弾の攻撃は、ボス本体の上をぐるっとまわって避けるのが簡単。当然ボスと接触してパワーダウンしてしまうが、道中最後の白い中型機の出すパワーアップをここまで泳がせておけば問題ない。赤弾の攻撃は、写真のような位置が避けやすい。ここで、溜め撃ちを使ってダメージを与えれば、2回目の黄弾の攻撃が来るまでに第一形態を破壊できる。

攻撃パターン


このように、3WAY弾と考えれば避けやすい。


ボスの上を通ってぐるっと回って避けてしまおう。


パワーダウンするので、泳がせておいたアイテムを取る。


だいたいこのあたりが避けやすい。溜め撃ちを使って撃ち込もう。

第二形態

5ボスは一定以上のダメージを与えると発狂モード（いきなり黄弾を連射してくる）に入ってしまうため、普通に撃ち込んで破壊しようとするのはかなり危険。パターンを覚えてしまえば、テクニカルで破壊するほうが安定するので、今回の記事を参考にぜひテクニカルをマスターしてほしい。

では、コア出現までの各攻撃への対処を順に見ていこう。

Aの攻撃は、まず、ボスの真正面・画面一番下の位置で待ちかまえる。この位置は少しの間は止まっていても安全だが、途中で自機に当たる弾が2回来るので、そこだけ左右に少しだけ動いて避ける。

Bの攻撃は、一見メチャクチャに見えるが、弾筋としては5WAYになっている。あまり大きく動かずに、道なりに避ける。

C～Dの攻撃は正面で待ちかまえ、少しずつ左に移動していくと避けやすい。

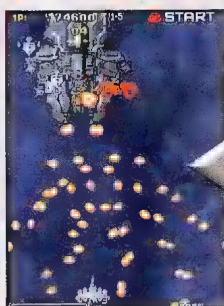
E～Fの攻撃は、弾速は遅いのでじっくり見て避けられるが、すき間は狭いので正確なレバーさばきが要求される。Fの黄弾自体はBの場合と同じ避けかたでOK。

Fの攻撃を避けきったら、コアが出現する。このとき、ボスが画面上部に移動していくので、ボスを追いかけるように上に移動し、コアに密着して一気に撃ち込もう。

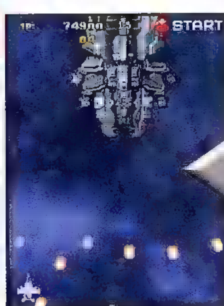
どの攻撃でもそうだが、ザコを撃ち漏らして弾を撃たれてしまうとかなり危険。場合によってはボムの使用も仕方がないだろう。

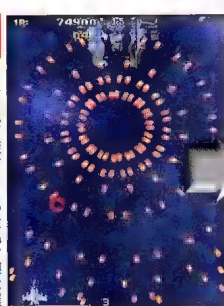
攻撃パターン


A この位置で、自機に当たる弾2回を左右に少し動いて避ける。


B 5WAYになっているので、道なりに少しずつ動いて避ける。


C 真正面で待ち受けて、少しずつ左に避けていくと避けやすい。


D 最後は左端より少し手前で避け終わるような感じになる。


E これは見て避けるしかない。弾は遅いので見切るのは難しくない。


F 3発目の直後にすぐ次の黄弾が絡んでくるので注意。


G ボスが上に移動するのに合わせて突っ込み、白弾をかわす。


H 白弾をかわせば勝ち。コアに張り付いて撃ち込もう。

ゲー事典 第一形態の黄弾は、その前の白弾の場合と同様に、全体を3WAYと見なして弾のスキ間を抜ける避け方でパターン化することもできる。画面一番下の中央で黄弾を引きつけて、画面端の方で避ける、という流れでもパターンにすることが可能だ。移動スピードの速い機体なら、弾のスキ間に入らず大きく動いて避けきる方針でもいい。

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

気になるキャラの動向を追え

©荒木飛呂彦&LUCKEY LAND COMMUNICATIONS/集英社
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

前作からの変更点をシステムとキャラで紹介。もちろん新キャラの攻略もあるぞ。

細かいとこまでチェック
システムの変更点
ゲームが違えばシステムも違う。必ず把握しておこう。

ここではJOJOの奇妙な冒険「未来への遺産」におけるシステムを見ていこう。主な内容は前作からの変更点。変わっていないようでも細かいところがいくつか違う。きっちりと把握しておこう。

細かいがいくつかあるぞ 前作との違い

今回はスタンドゲージにキャラ差がつき、ガードキャンセルのコマンドが変更された。しゃがみガードからレバーを回すだけでは出せないぞ。また、回り込み中の投げ抜けは不能に。これにより攻撃側は回り込みと読んだなら、投げを行なう選択肢が強くなった。



相打ちでもOKという場面は多い。積極的に使っていこう。

多彩な動きが可能になった 受け身

受け身には従来の前方向と後ろ方向に加えて、レバーニュートラルと真下の2つが加わっている。ニュートラルはその場でフワっと浮き上がる感じで、真下はストンと落ちる感じだ。ストンと言ってもそれほど急激ではないが、横方向への受け身を読んでいた相手には充分に効果がある。

受け身の方向を選択するのは、知っての通り対戦では重要なこと。回避できる限りくらいたメージはできる限りくらいたくないので、単調にならないように注意していきたい。これだけ受け身の選択肢が増えたのであれば相手も対応しにくいだろう。さらに、これに投げられ判定がなくなった地上受け身も混ぜていけばなお良い。空中受け身後に空中ダッシュが可能なキャラはそれを使っていくのも手だ。

素早い動きで攻め立てる ダッシュ

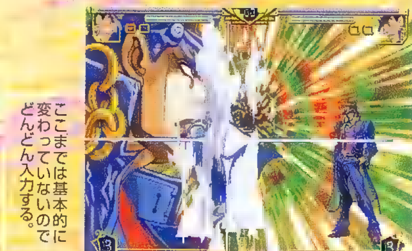
ダッシュに関するシステムにも変更が見られる。とくにダッシュ投げを行なうときの操作が、ダッシュ中➡+S+強ではできないので、ちょっと工夫していく必要がある。よって、ダッシュをレバー⬅でキャンセルしてから投げを行なうといいだろう。これが一番スムースに行なえるのでオススメ度が高い。

その他のやり方としては、ダッシュ中にレバー➡+Sで停止してから投げるというものがある。スタンドオンにして投げるのが特徴で、投げたあとにスタンドで攻めやすいキャラに適している。自分のキャラがこのタイプなら使ってみるといい。

あとはダッシュしゃがみ攻撃が全部のキャラで可能になっている。ヒット後に連続技へと発展できれば理想的だ。技の硬直もフォローできるし、高いダメージを与えられる。

スーパーコンボで締めろ タンデムアタック

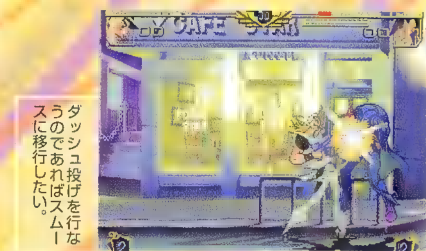
タンデムアタックのノリ自体に変化はなく、使い方は今まで通りでOK。だが、連続発動することはできないことに注意したい。あと、すべてのスーパーコンボに当てはまるわけではないが、タンデムアタック中にスーパーコンボに移行できる。これで相手を吹っ飛ばしてしまうのもいい。



ここまでは基本的に変わっていないのでどんどん入力する。



そして途中でスーパーコンボを出すことが可能になった。



ダッシュ投げを行なうのであればスムースに移行したい。

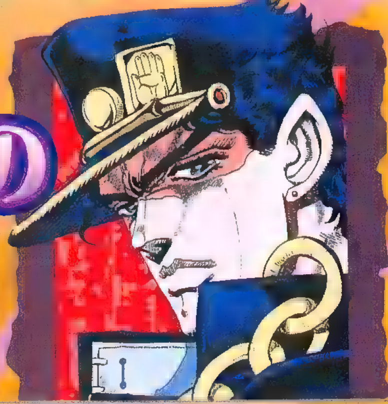


スッと地上に着地することができるレバー真下の受け身。

ゲー事典 **システム変更点**：内容（技の組み合わせ）がループしてしまう連続技は、本作でもいくつか確認されている。しかし本作には「ある程度連続技を決め続けると、突然のけ反り時間が短くなる」という補正が組み込まれているので、永久に決め続けられるものはごく一部。なお、のけ反り時間が短くなる正確な条件は、現時点では判明していない。



弱体化が目立つ!?
旧キャラクターの変更点



ここでは旧キャラクターの変更点を紹介。前作との違いを知り、新戦術を編み出そう。

承太郎

基本的に弱体化する方向での大きな変更点がない承太郎。そのため、前作同様に本体モードでの守りとスタンドモードでの攻め、スタンドモードで闘っていくことができる。

強化された技はスタンドモード時の「マッハオラ」。前作では追加技は1種類だったが、今作は弱・中・強で性質の異なる追加技を出すことが可能になっている。弱で下段攻撃、中で浮かせ技、強が前作と同じ吹き飛ばし技といった具合だ。また、この「マッハオラ」は、スタンド出現技（本体モード時↓↘→＋Ｓ）をキャンセルして出すことも可能になった。前作では条件付きでできたテクニックだが、今作では仕様として加えられているぞ。


スタンド出現技「キャンセルマッハオラ」は、無条件で出せるようになった。

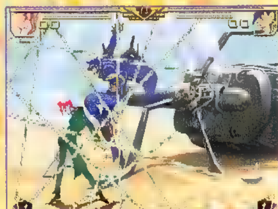

3種類の追加技を出せるマッハオラ。オススメは中の浮かせ技だ。

花京院

花京院の変更点は細かいところで多く見られる。まず強化された面だが、遠隔操作時のスタンドの移動速度が上がったこと。エボニーデビルなみ(!?)の機動力なので、単純に攻めやすくなり、遠隔操作モードの重要性が増したぞ。

一方、弱体化の部分では、「法皇の結界」の攻撃判定が小さくなったことが挙げられる。また、前作では「法皇の結界」を空中ガードさせると相手キャラクターを空中で長時間停止させていたが、今作ではすぐに落下するようになり、地上からの追撃ができなくなってしまった点も痛い。さらに、本体モード時の主戦力だった、下中中のスライディングが出せなくなった（当たり前だが）。


遠隔操作の機動力がアップ。歩き投げやドリルラッシュがより強力に。

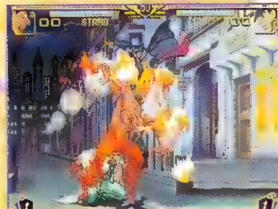

「法皇の結界」を空中ガードさせた後、相手はすぐ落下するようになった。

アヴドゥル

なんといっても、スタンドモード時のしゃがみ強の弱体化は痛い。攻撃判定が小さくなり、対空技として機能しなくなってしまった。今作では→＋弱始動のスタンドラッシュ、または弱「ファイアウォール」を対空技として使っていきたい。もうひとつ大きな変更点は、スタンドモード時のしゃがみ中が単発技になったということ。これに伴いタンデムアタックのコンボが弱体化した点は痛い。

なお、新超必殺技の「灼熱のアンク」は、花京院の「法皇の結界」のようにボタン押しっぱなしでトラップとして使うことができる。ボタンをどれか1つ押しっぱなしにしておけば、何個でも設置することが可能だぞ。

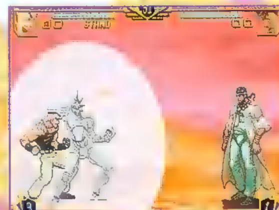

しゃがみ中は単発技なので、タンデムアタックには使わないこと。

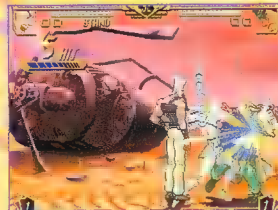

前作でバリア的強さを発揮したしゃがみ強攻撃だが、いまや見る影もない。

ポルナレフ

ポルナレフも承太郎同様、弱体化する方向での大きな変更点はほとんど見られない。「針串刺しの刑」をガードされたときの隙が小さくなり、積極的に使っていける技になったのはうれしい限りだ。また、ヒット時の最後の浮かせ技を「ラストショット」でキャンセルできるようになった。どうでもいい変更といえば、中＋強で「ラストショット」を出せば一応コンボとして成立するぞ。

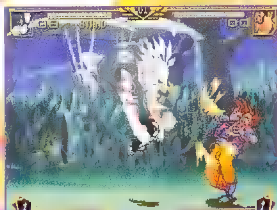
なお、新超必殺技の「レクイエムの片鱗」は、ポルナレフ版「ザ・ワールド」といった感じの技。成功すると相手を睡眠させ、そこにしゃがみ弱・しゃがみ中・しゃがみ強→レイダーツなどの連続技を決めることができる。


「レクイエムの片鱗」はポルナレフ版「ザ・ワールド」。ガード不能の攻撃だ。


「針串刺しの刑」は隙がなくなり、最後の攻撃から「ラストショット」を出せる。

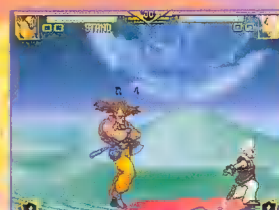
イギー

やはり空中浮遊からの砂石攻撃の弱体化は痛い。この影響で制空権の支配率は格段に落ちてしまった。また、スタンドモード時の「サンドクラッシュ」の隙がさらに大きくなったため、反撃を受けやすくなった点にも注意してほしい。


イギーの主戦力であった空中浮遊からの攻撃は、性能が大きくダウン。

アレッシー

アレッシーに限ったことではないが、ダッシュ攻撃の弱体化が目立つ。また、「絶望ォォォだねッ！」の出が遅くなり、ヒット後の幼児化時間も短くなってしまった。同様に「ガキんちょがッ！」「ウシウシウシッ！」も幼児化時間が短縮されている。


幼児化させたあとのお楽しみタイムの時間がかなり短くなってしまった。

ゲー事典 **下中中のスライディング**：スライディング（↓＋中）をキャンセルするつもりで出せない必殺技or超必殺技（法皇の結界を仕込んだ状態での同技、ゲージがない状態での超必殺技など）を入力すると、スライディングが下段→中段→中段の3段技になるというもの。ガードが困難なうえにキャンセルタイラップスネークが連続技になるという、非常に強力な技だった。

チャカ

特に大きな変更がなく、むしろ強化されて帰ってきたチャカ。なんといっても、「鬼連斬」の使い勝手がよくなった点は見逃せない。前作では2発止めを基本に闘っていたが、今作は追加入力を強にすることで連続ヒットする浮かせ技につなげることが可能となった。リーチが短いため状況によっては空振りするが、連続技を決めたあと、さらに攻められるのはやはり強い。

なお、新超必殺技の「全部憶えたッ！」は、その名の通り全部の技を憶え、攻撃を食らうまでその状態を継続する技（斬り返せるのはスタンドモード時のみ）。残念ながら連続技で決められる状況はないが、もし当てた場合はかなり有利な試合展開を望めるぞ。


「全部憶えたッ！」は確定状況がほとんどないため、使いどころが難しい。

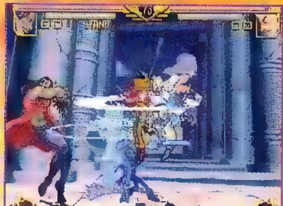

「鬼連斬」の新追加入力は連続技で大活躍。隙は大きいのでヒット確認必須。

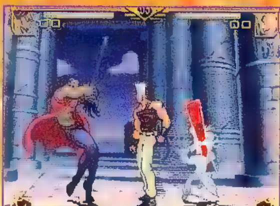
デーボ

デーボにとって最も痛い変更点は、本体モード時に必殺技を出した際の硬直が長くなったことである。これにより挟み撃ちからの連続技が決めにくくなってしまったのだ。

前作ではしゃがみ弱→強ピラニアダイブ→しゃがみ弱……といった具合に、弱攻撃キャンセルから弱攻撃につなげられたが、今作はその硬直の存在によって決まらない。だから、連続技を狙う際は立ち強攻撃など、のけぞりの長い技にキャンセルをかけていくことが重要だ。

なお、新超必殺技の「リセントメント」は一見対空技に使えそう。だが、空中ガードで防がれてしまう上に、ヒットしても威力が低いので、さていつ使うか？

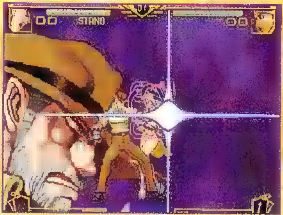

「リセントメント」はせっかくの新技だが、使用する価値がまったくない。

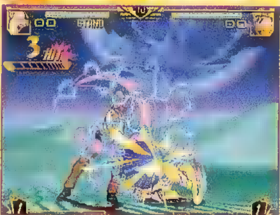

必殺技を出した瞬間に見える、このモーションが長くなってしまった。

ジョセフ

意外にもいい変更点が多いキャラクターといえば、このジョセフ。「山吹色の波紋疾走」がしゃがみガード不能の中段攻撃となり、まるで使い道のなかったこの技も通常技キャンセルからの連係で効果を発揮するようになった。また、連続ヒットしないのであまり意味を持たないが、「山吹色の波紋疾走」をキャンセルして「ハーミットウェブ」につなげられるぞ。

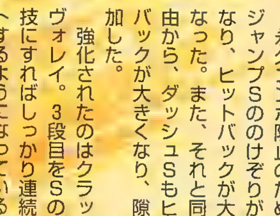
そのほかでの大きな変更は、「波紋疾走」を見てから跳んで回避されなくなった点が挙げられる。つまり、光ったときに相手を投げられる状態であれば、確実につかめるようになったのだ。回り込みや空ジャンプから積極的に狙っていこう。


「波紋疾走」は光ったのを見てから回避されないので、決まる状況が増えた。


「山吹色の波紋疾走」は中段攻撃に変更された。連係に織り交ぜていこう。

ミドラー

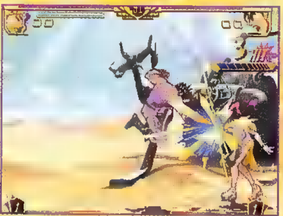
主戦力となっていたダッシュ強が弱体化。相手のガード硬直が短くなり、実質、隙が大きくなってしまった。なお新技の「アイアンワイルド」は中段攻撃。連係の選択肢の1つとして使い、相手のガードを揺さ振っていこう。


「アイアンワイルド」のおかげでキャンセル必殺技のバリエーションが豊富に。

誇り高き血統 ジョセフ

永久コンボ防止のために、ジャンプSののけぞりが短くなり、ヒットバックが大きくなった。また、それと同じ理由から、ダッシュSもヒットバックが大きくなり、隙も増加した。

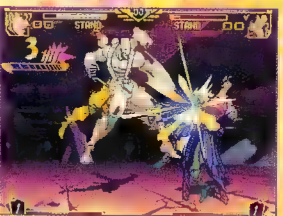
強化されたのはクラッカーヴォレイ。3段目をSの追加技にすればしっかり連続ヒットするようになっている。

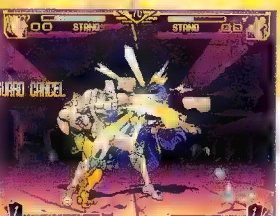

ヒットバックが大きくなってしまったため、ジャンプSから攻めにくい。

ディオ

前作では未完成な感じだったディオだが、ガードキャンセルがダウンするようになり、当てても反撃を受けるということがなくなった。また、スタンドモード時の「ムダムダ」を「ムダァッ！」でキャンセルできるなど、承太郎と似たような仕様が加えられていたり、空中の「ムダムダ」を制御できるようになるなど、面白い要素もいくつか追加されている。また、空中「ムダムダ」が制御できるのに伴い、スタンドモード時のジャンプ攻撃がキャンセルできるようになった点もうれしい。

強化が目立つ中、唯一弱体化した部分といえば、スタンドモード時の投げから追い打ちを決められなくなったことくらいだろうか。


制御が可能な空中「ムダムダ」。ジャンプ攻撃をキャンセルして出そう。



ガードキャンセルはダウンするようになったので、安心して使える。

邪悪の化身 ディオ

「パニッシュメント」の出が遅くなったため、1P、2Pに関係なく、強攻撃→パニッシュメントがつながらなくなった。また、（ジャンプ中）レバー←or↓+Sの攻撃発生も遅くなったことも大きな変更点。新たに追加された超必殺技「UUURRRYYY！」は中段判定の攻撃。追加入力によって追撃が可能だが、2ゲージ使うわりに威力が低く、追加入力を当てるのが非常に難しい。利用価値は低い技だといわざるを得ない。

新超必殺技 UUURRRYYY!（ゲージ2本使用）

→↓↘+攻攻（追加入力→↓↘+攻攻）

1発目がヒットしてから[illegible]ボタンを押しっぱなしに。相手を通り越したあたりでボタンを離そう。


「パニッシュメント」は無敵時間を生かして、割り込み技として使おう。

ゲー事典 上記のような弱体化がなされたデーボだが、立ち強を組み込んだ形、つまりしゃがみ弱→立ち強→ピラニアダイブor弱ホッピングハンター→（ダッシュで近づいて）しゃがみ弱……なら繰り返し連続ヒットさせられる。ただし、のけ反り時間が短くなる補正がかかるため（P104欄外参照）、延々と決め続けることはできない。

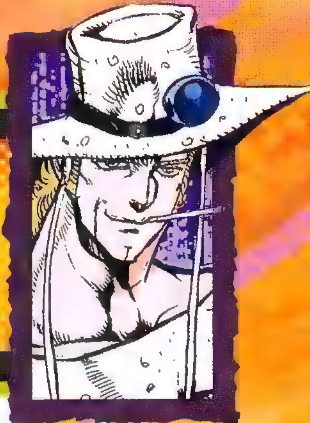
担当：MVP

特殊技	
←＋弱	
←＋中	
←＋強	
皇帝ッ（エンペラーッ）	S（空中可）
必殺技	
ハジキだッ！	↓↘→＋攻
J・ガイルのだんな！	→↓↘＋攻（空中可）
ハングドマン	↓↙←＋攻
超必殺技	
ぶちまけろッ！	↓↘→＋攻攻（空中可）
最強のコンビ	↓↙←＋攻攻
弾丸の軌道	←↓↙＋攻攻

対戦攻略

旦那！頼みます ホル・ホース

弾丸と旦那の繰り出す、多種多様なガード困難連係を使いこなせ！



中間距離を保つ立ち回り

ホル・ホースの必殺技は飛び道具系のものが多いうえ、接近戦で効果を発揮する技が少ない。だから中～遠距離で闘うのが基本となるだろう。

まずは攻撃面から。中～遠距離では「J・ガイルのだんな！（以下、だんな）」での牽制を軸に、「ハジキだッ！」で狙い撃ちだ。

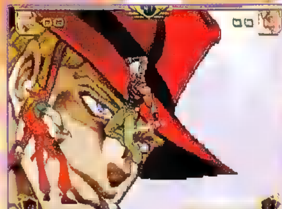
このときに心がけるのは、常に相手と自分の間に「だんな」を置いていくということ。また、回り込み対策で投げるクセもつけておきたい。

つぎは防御面。いざ接近戦に持ち込まれたときは次の3つの行動で切り抜けよう。

最初はガードキャンセル。これができるかできないかで勝率に大きく影響するくらい防御面での比重は高い。距離を取れるのが重要だ。

次はジャンプ。ジャンプ強を早めに出しつつ「だんな」を出していけばいい。攻守両面で活躍する基本連係となる。

最後は通常技。やや遠目のジャンプには←＋中や立ち強が対空兵器として機能する。そして「弾丸の軌道」も強烈！


遠距離対空で「弾丸の軌道」は強烈だね～。

ガードをボロボロに切り崩す

今度はダメージを取る手段について。筆頭は「投げ」だが、ホルホースのは画面端だと反撃確定なので注意したい。

次はガード不能連係。これがホルホースの真骨頂だ。

一般的な攻撃連係である「しゃがみ弱→立ち中→中ハングドマン」。これは相手にガードさせた場合でも、そのガード硬直が非常に長いので、攻めを継続できるのが特徴。

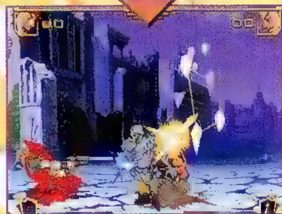
これを生かして、次に「だんな→ぶちまけろッ！」と出してみる。すると中段と下段が一緒に相手に襲い……ガード不能!! 当然「ハングドマン」なしでもいいし、Sの射撃をガードさせて狙うのも有効だ。

相手がアドバンシングガード→回り込みで回避するようなら、様子を見つつ投げよう。

もう一つは「スライディング→だんな→スライディング」という連係。スライディングは受け身を取れないので、確実にダウンを奪える。すぐに「だんな」を出して相手の起き上がりに重ね、スライディングで……ガード不能!! 最速に近い小技による割り込みで回避されるがかなり強力だぞ。

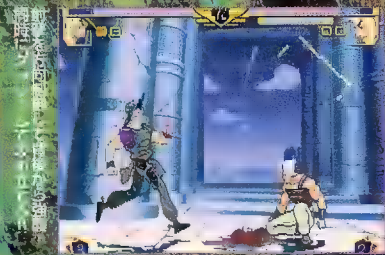
ハングドマンをガードさせたらチャ～ンスッ!!




「だんな」と「ぶちまけろッ！」でガード不能を狙え！

射撃活用法

Sで出る射撃は、出が遅いものの一度出してしまえばすぐに動けるので、使いどころを間違わなければ思わぬ効果を発揮する。方向制御は[illegible]つあり、レバー[illegible]方向から回転させて相手の後ろから[illegible]わせてガードを揺さぶるものと、レバーを左右に素早く振って連続ヒットさせるものがある。「ハングドマン」かバックジャンプ後、[illegible]は遠距離でおもむろに出して相手のジャンプの着地に撃く感じを狙うといいだろう。



この連続技を狙え!!

ホル・ホースの連続技は組み合わせが多く存在するので、ここではパーツに区分けして見ていくことにする。うまく組み合わせて怒濤の連続技を作って欲しい。

●しゃがみ弱→立ち中→ハジキだッ！

これは基本の連続技。キャラの体格によってはハジキが決まらないので注意しよう。

●立ち中→ぶちまけろッ！

近い間合いでのみ、立ち中から「ぶちまけろッ！」が連続になるぞ。

●ハングドマン→最強のコンビ→ハングドマン…

攻撃発生の遅い「最強のコンビ」を連続技にしたもの。最強のコンビは受け身を取れないので、再びハングドマンで拾うことができる。ただしタイミングはややシビア。

●ハングドマン→射撃

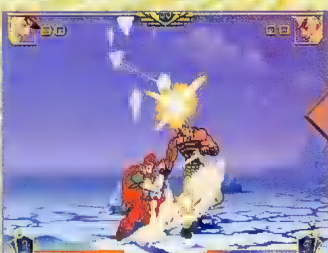
出の遅いSボタンの射撃だが、比較的近い距離ならば「ハングドマン」から連続技になる。射撃の方向制御をうまくすれば、ここからジャンプ攻撃やスーパーコンボにつなげることができ、大ダメージを狙っていけるのだ。

●しゃがみ弱→だんな→立ち強

実戦的な連続技で、相手がスタンドオフの状態ならばダウンを奪えるのが特徴。あらかじめ「だんな」を撃っておき、しゃがみ弱→立ち強と出すだけ。相手の起き上がりに重ねれば、ガード不能（中段と下段が同時に襲う）からダウンを奪えるので、凶悪な連携に早変わり。ぜひ覚えてもらいたい連続技である。


「最強のコンビ」から「ハングドマン」につながって…


あらかじめ「だんな」を撃っておいて…、


しゃがみ弱→立ち強。ガード不能からダウンするのだ。

ゲー事典 弾丸の軌道連射法：知っている人も多いと思うが、ホルホースの超必殺技である「弾丸の軌道」はある程度連射することが可能。やり方は簡単で、「弾丸の軌道」を撃ったあと、弱、中、強いずれかのボタンを2つ以上同時に押すだけでOK。銃をしまうモーションがキャンセルされ、再度「弾丸の軌道」が発動するぞ（もちろんゲージは消費する）。

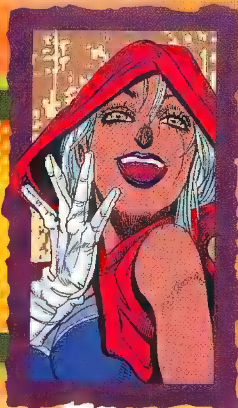
担当：VMT-RED

対戦攻略

どんどん磁力を強くしろ!

マライア

相手の動きを制限し、自らをパワーアップさせるスタンド攻撃「バステトの磁力」の使い方がカギを握る。



特殊技	
←+中	
→+中	
↘+強	
バステトの磁力	S（空中可）
必殺技	
コレクション	↓↘→+攻（空中可）
グンバツの脚	↓↙←+攻
感電黒コゲ	→↓↘+攻
超必殺技	
何想像してんのさ	↓↘→+攻攻（空中可）
アイアンクラッシュ	↓↙←+攻攻

コンセントを当てろ

マライアはスタンド攻撃である「バステトの磁力」（以下コンセント）を当てることによって必殺技、超必殺技をパワーアップ（最高8段階）することができる。ただし相手に投げられると投げ抜けしてもパワーダウンする点に注意。

コンセントは相手の動きを制限する「地雷」としての効果もあるし、遠距離から必殺技を出すときの「盾」にもなる。隙あらば出しておくのが基本と考えよう。

接近戦で通常技キャンセルから出していくのも有効。➡+中から⬇+Sでコンセントを出せば、中段→下段の連係になる。ジャンプ攻撃キャンセルで出すのもいい。

相手がコンセントを意識してガードで固まったら、投げを狙うのも有効な攻め手となる。

必殺技の使いどころ

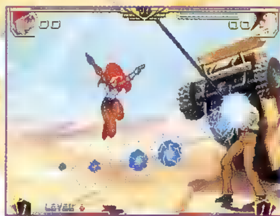
マライアの必殺技はどれも出が遅く、間合いが離れている場合はともかく、適当に出そうとしても、つぶされたり割り込まれたりしやすい。その反面、技を出し終えて自分が動ける状況になってしまえば、直後の展開が確実に有利になる技ばかり。まずは、各必殺技を安全に出しやすい状況と、そこからの攻め方を考えよう。

接近戦の通常技キャンセルから必殺技を出すなら、比較的隙の小さい「グンバツの脚」を出すのが基本で、これがコンセントと対の選択肢になる。

しゃがみ弱×3やしゃがみ強ヒット時なら、キャンセルで「感電黒コゲ」を出すのもかなり有効な連係。スタンドモードの相手には受け身を取られるが、反撃はまず間に合わない。また、「アイアンクラッシュ」ヒット後、投げ後も「感電黒コゲ」のチャンス。「感電黒コゲ」をガードさせたら、前出の中段→下段連係、小ジャンプからスカししゃがみ弱などでガードを惑わす。

遠距離から必殺技を出した場合は、出した必殺技を追いかけると有利に攻め込むことができる。

レベルが上がっていれば、遠距離から「コレクション」を撃ちまくるだけでもかなりイヤらしいし、そこからさらに「感電黒コゲ」を出して攻め込むのも有効だ。



「感電黒コゲ」を盾にしての攻めが強い。

アドバンシング活用

マライア本体と設置したコンセントで相手を挟むような状況になったら大チャンス。相手はあせって手を出してくることが多いので、アドバンシングガードで弾いてコンセントに押し込んでやろう。

回り込みなどでキャラの位置が頻繁に入れ替わるゲームなだけに、意識していれば意外にチャンスは多い。相手がコンセントを跳び越してきたときも狙い目だ。

挟み込みの状態を狙って作ることも可能。密着状態の弱[illegible]がみ弱1発から、キャンセルで⬇+Sでコンセントを出すと、一部キャラではガードされるものの、相手の背後に設置するかたちになる。



密着から弱キャンセル↓+Sでこのカタチになる。



あせった相手が手を出してきたらアドバンシングで押し込む。



こちらから技を当てていれば、連続ヒットさせることも可能。

この連続技を狙え!!

■しゃがみ弱×1～2→立ち強→「アイアンクラッシュ」

接近戦での主力連続技。立ち強まででもそれなりのダメージなので、しゃがみ弱からはとりあえず立ち強まで出し切っていこう。ただし、イギーや一部キャラのしゃがみ状態にヒットした場合は、立ち強がスカってしまうので注意。

●「グンバツの脚」or「感電黒コゲ」→立ち強→「アイアンクラッシュ」

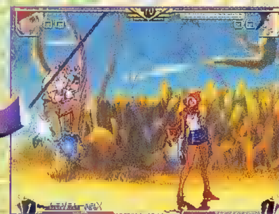
「グンバツの脚」や「感電黒コゲ」ヒット時の追い打ちはさまざまなものが考えられるが、立ち強→「アイアンクラッシュ」が安定したダメージを与えられる。直接「何想像してんのさ」を入れるほうが大ダメージになる場合もあるがカス当りになってあまり減らないことも多い（弾道や弾の密度が一定でないため）。

「感電黒コゲ」を空中ガード（orヒット）させた場合も、立ち強→「アイアンクラッシュ」を叩き込もう。

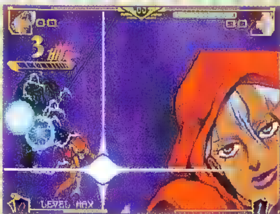
あまり実戦的ではないが、「感電黒コゲ」→←+中→立ち強→「グンバツの脚」～といった連続技も可能。

■しゃがみ弱×1～2→↘+強（→「バステトの磁力」）

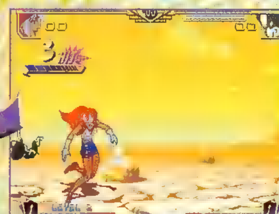
しゃがみ弱のあと、一瞬立ち状態にして↘+強を出すとつながる。同様に、（しゃがみ）中をつなげることもできる。画面端ならば、↘+強キャンセルでコンセントを出すと、一応連続技になる（受け身をとれば回避可能）。



「感電黒コゲ」を空中ガード。ありがちな状況だ。



立ち強→「アイアンクラッシュ」を叩き込め。



画面端で↘+強キャンセルでコンセントを出すと…、



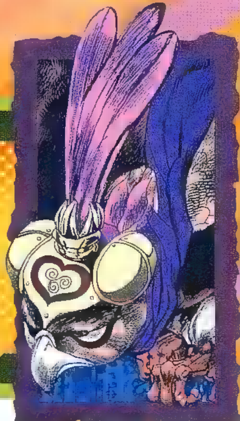
キャラによっては、かなり回避困難な連係に。

ゲー事典 グンバツの脚ヒット後、追撃するor一定時間が経過すると相手は吹き飛ぶのだが、この時相手は画面端にぶつかるまで受け身が取れない。ダッシュで駆け抜けて相手が壁にぶつからないようにして、落ちてくるところに立ち強→アイアンクラッシュを決めたり、そのままダウンさせてS、黒コゲ、←+中、➡+中などを仕掛けて起き攻めすると面白い……かも。

担当：がっちん

対戦攻略

凍てつく攻撃が相手を襲う
ペットショップ



変わった雰囲気のペットショップ。飛行モードで相手を翻弄するも連続技は強力。

特殊技	
←+中	
↙+強	
キルフリーズ	S（空中可）
フリーゾン	←↙↓↘→+S（空中可）
デスフリーズ	しゃがみS→↓↘→+S
必殺技	
アイスバレット	↓↘→+攻（空中可）
アイスィクルピック	攻ためてはなす（空中可）
アイスランス	↓↙←+攻（空中可）
超必殺技	
ギガフリーゾン	↓↘→+攻攻（空中可）
デスペナルティ	↓↙←+攻攻（空中可）
番鳥の猛攻	弱+弱+→+中+強（空中可）

ちょっと特徴あり

ペットショップは全体的にクセのある新キャラの中でも、もっともクセのあるキャラだ。空を飛行できるという点に集約されるその特徴は、空中ガードができないという弱点をも抱き込んでいる。レバーをニュートラルか前後に入れた状態より高い位置に移動するとガードができなくなるのだ。

ただし、飛行が不利な行動かというとそうではない。すべての必殺技を空中で出すことが可能なため、相手の攻撃が届かない距離からの攻撃や一気に上空から襲いかかるようなトリッキーな動きも演出できるなど、空中での攻撃性能は高い。フィールドを可能な限り有効に利用していこう。

必殺技はどれも使いやすいものが揃っている。ただアイスバレットはガードされたときの隙が大きいので連続技に使用。けん制にはアイスランスがいい。ほかに、デスフリーズはダメージを与えるうえでは欠かせない技。氷を発射したときはボタンを連打して、ダメージアップを忘れずに。


高い位置でのガードはできない。若し紛れに飛行してはダメだ。

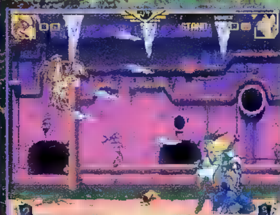
飛行モードで遠距離戦を闘う

ペットショップには飛行モードがあるので、ほかのキャラより遠距離戦が闘いやすいメリットがある。使う技はけん制技が主体となるので、大ダメージには即つながらないが、対戦の流れの中では重要になってくるのだ。

さて、主に使っていくのはフリーゾン。さらにアイスィクルピックと併用させてプレッシャーをかけていく。アイスィクルピックは知っての通り攻撃ボタンのためが必要なので、受け身を取った際などに仕込むといい。3つ同時に行えて幅広い範囲をフォローすることができる。

また、相手が地上で近寄って来たのなら、アイスランスのほうが有効なのも覚えておこう。弱中強では距離の違いがある（弱が手前）ので、それを把握して使っていこう。

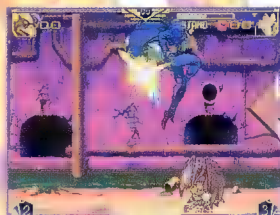
なお、相手にほぼ真下まで近づかれてしまった場合は、この飛行モードに[illegible]わる必要はない。即座に反対側へ移動するか、素直に地上で闘うべきかを判断しよう。

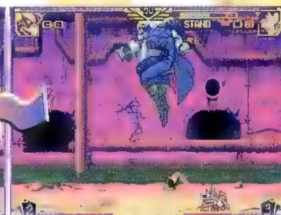

[illegible]

ダメージ源を確保せよ

ペットショップの攻撃の起点には、特殊技の↙+強を使うといい。オススメする理由は単純で、大ダメージにつながる連続技の起点になるからである。よって地上（低い位置）で闘う場合は積極的に↙+強を使うこと。相手の後ろの位置に出現するように使おう。

出現後に発射される氷は上へ飛ぶためジャンプで回避されにくい。相手側としては投げを主体に回り込みや打撃を駆使して対応してくるはずであるが、難しいので完璧に対処されるまでは気にしないで使っていくこと。ヒット後は下の囲みで紹介している連続技に発展させよう。確実に決められるようになれば、かなりの戦力となってくれる。


空中の相手もカバーできる。なかなか気が利いてる技だ。


相手との間合いを測ることが重要。基本は後ろがいい。

この連続技を狙え!!

ペットショップは特殊技である↙+強からの連続技を狙っていこう。

↙+強→デスフリーズ→ギガフリーゾン

デスフリーズを出すときの距離に注意。レバー↘↓↙で近中遠を間違わないように。あとはつかんだらすぐに追加入力を行う。氷がさみしく発射された場合は入力が遅い証拠だ。なお、ギガフリーゾンは最速を心がけよう。ただし、デスフリーズのヒット数が多すぎると入らない。


デスフリーズは目測を誤らないようにしたい。

ほかにゲージを使わない連続技としては、

↙+強(中ボタンため)→ダッシュ強→強アイスバレット→中アイスィクルピック→アイスバレット

最初の攻撃と同時に中ボタンを押してためを作る。また、1回目のアイスバレットのところをダッシュ弱攻撃→立ち弱×2→アイスィクルピック→デスフリーズと行ってもいい。これは相手ガードを揺さぶれるので強力な連係として機能してくれる。ちなみに、相手ダウン後、起きあがりにあわせてアイスィクルピックとデスフリーズをほぼ同時に出すという攻め手も強力だ。アイスィクルピックを若干早めに出すのがコツ。


まずは↙+強をヒットさせることから始まる。ニヤリ。
デスフリーズで相手を捕まえて追加コマンドを入力。
この画面になれば成功。ボタンの連打を忘れずに行なおう。
そして最速を心がけてギガフリーゾンでダメージを追加。

ゲー事典 ペットショップの空中受け身は他のキャラとちょっと違い、着地して自由に動けるようになるまでは無敵になっている。その代わり、受け身後に空中で技を出すことはできない。

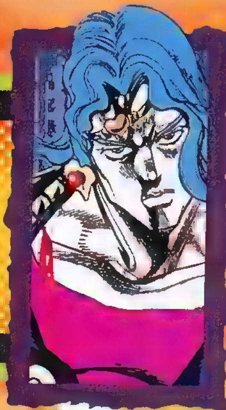
担当：若人

対戦攻略

主力は本体モード

ヴァニラ・アイス

必殺技の性能がイマイチのヴァニラ・アイス。使い勝手のいい通常技を駆使して闘い、たまったゲージはタンデムアタックに回していこう



[illegible]	
[illegible]	
➡＋中	
➡＋強	
[illegible]	
➡＋弱	
➡＋中	
➡＋強	
空中で➡要素＋中	
空中で⬅要素＋強	
空中で➡要素＋強	
[illegible]	
ダークスペース	⬅⬇⬋＋攻（空中可）（スタンドモード時追加入力・レバー＋攻）
バラまいてやる	（スタンドモード時）⬅⬋⬇＋攻
クリームッ！	⬇⬋⬅＋攻
吹っ飛ばしてやる	（スタンドモード時）⬇ため⬆＋攻
[illegible]	
ド畜生がッ！	⬇⬊➡＋攻攻
マッドネススォロウ	（2ゲージ消費）⬇⬋⬅＋攻攻
サークルローカス	（スタンドモード時）➡⬇⬊＋攻攻

スタンドモードの狙いは!?

スタンドモード時は前述したとおり、ジャンプの軌道が大きく変化し、空中ダッシュが可能。そのため、トリッキーな動きができるようになる。また、スタンドモード時のみ必殺技「バラまいてやる」、「吹っ飛ばしてやる」、「サークルローカス」を出せるようになるぞ。

必殺技の性能変化では「ダークスペース」に注目したい。方向転換が可能になり、それをうまく利用すれば、空中で2ヒットさせることができる。そして、ヒット後の相手は受け[illegible]て、さらに追撃が可能で、大ダメージへの布石として、多彩になった空中の移動技などから狙っていこう。

このほかでは高威力のスタンドラッシュ（弱・中・強が基本）も使っていきたい。本体モードの飛び込み攻撃の後Sボタンと攻撃ボタンを同時押しで連続技を狙っていこう。

スタンドラ[illegible]は高威力。本体モードの飛び込み[illegible]狙って[illegible]。

真の本体モードと虚のスタンドモード

本作で新たに追加された5キャラ中、唯一スタンドモードを持つヴァニラ・アイス。最大の特徴は、本体モードとスタンドモードのジャンプ軌道が大きく異なるという点で、通常のジャンプの本体モードに対し、スタンドモード時では、ふんわりとしたジャンプ軌道を描く。また、そのジャンプ中は花京院のように攻撃を繰り出すまで何度でも空中ダッシュが可能。これもスタンドモードの特徴の1つだ。

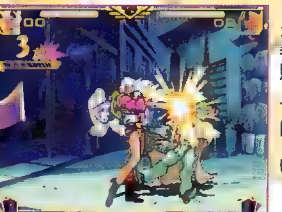
スタンドモードでは、そのジャンプ性能を生かしたトリッキーな空中攻撃を展開していき、本体モードでは高性能な通常技とダッシュ攻撃を駆使して攻め立てよう。

メインはやはり本体モード

ヴァニラ・アイスのメインとなるのは、やはり本体モード。中距離での牽制に、技の出が早く、リーチの長いしゃがみ強を使っていき、近距離では連打のきくしゃがみ弱を起点に攻め立てていこう。そのしゃがみ弱からは、連続技となる➡＋中、または➡＋強に連係させ、キャンセルから中段攻撃の「クリームッ！」を出す。本体とスタンドの同時攻撃で相手のガードを揺さ振るのだ。

ただし、この連係は素早く手を出してくる相手に割り込まれてしまう。割り込んでくる相手には、多少リスクを背負うことになるが、強「ダークスペース」などを出して対応していこう。また、強引にタンデムアタックを用いて攻め立てるのも悪くない。前述のしゃがみ弱↓➡＋中 or ➡＋強から出せば、ヒット時には連続技になるし、ガードされていても強力な連係となるからだ。

もし、ゲージを無駄に使うのが嫌ならば、確実に連続技として成立する状況でのみタンデムアタックを発動していけばいい。つまり、ヒット確認によるタンデムアタック発動だ。1回の攻撃で3ヒットする立ち強、またはダッシュ強を用いて、ヒット確認タンデムアタックの連続技を狙っていこう。また、可能であればしゃがみ弱↓➡＋中 or ➡＋強からもヒット確認して狙っていきたい。なお、タンデムアタックのプログラム内容に関しては下記の連続技のところで紹介しているので、そちらを参照してほしい。



3ヒット技の立ち強、またはダッシュ強が当たったら…、



ヒット確認してタンデムアタックや「ド畜生がッ！」などにつなげよう。

この連続技を狙え!!

まずは、本体モード時の基本連続技について紹介しよう。

●しゃがみ弱×2↓➡＋強↓ド畜生がッ！

威力的に大したことはないが、安定したダメージを与えられる連続技の1つ。ただし、どうせゲージを1本使うのならば、後述するタンデムアタックを使った連続技を狙ったほうが、はるかにダメージ効率がいい。

●⬇＋強↓タンデムアタック（しゃがみ強×n）↓（回り込んで）しゃがみ弱×n

プログラム内容はしゃがみ強をひたすら連打するだけでOK！　下段攻撃なので、例え相手にガードされても、本体がジャンプ攻撃を繰り出せばガードを崩していけるぞ。

次にスタンドモード時の基本連続技を紹介しよう。

●しゃがみ弱・立ち中・立ち強↓ド畜生がッ！

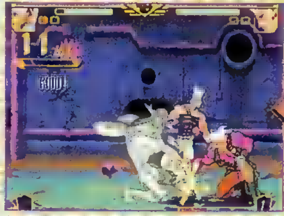
最後の「ド畜生がッ！」は威力的に大したことはないので、ゲージに余裕があるときに決めよう。基本的にはスタンドラッシュだけで問題ない。

●（ダークスペース↓方向転換）×2↓サークルローカス

これは画面端付近で決められる連続技。受け身不能の「ダークスペース」から⬅への方向転換を2セット当てるのがポイント。相手体力の半分を奪う強力な連続技なので、決められる状況が訪れたら確実に決められるようにしたい。



タンデムアタックはしゃがみ強連打。そして本体は裏へ回り…、



相手キャラクターを挟み撃ちにしてから、しゃがみ弱を連打しよう。



「ダークスペース」は受け身不能。スタンドモードなら方向転換で追撃可能だ。



2セット決めたあとは「サークルローカス」を決めていこう。

ゲー事典 スタンドモード時のダークスペースは、方向転換を利用して相手を通り過ぎたあと戻ってくるように当てることもできる。ここで注意してほしいのが、攻撃を受ける側のガード方向。基本的には元々の位置関係のまま、つまり相手の方向にレバーを入れる必要があるのだ。ただし、ガード方向が逆になることもあるので、回り込みで回避した方が無難。

担当：アストロ

対戦攻略

二刀流は伊達じゃない!!
アヌビス二刀流 ポルナレフ



あのアヌビス神とシルバーチャリオッツが合体。
リーチの長さと、地上のラッシュを持ち合わせる。

特殊技	
→+強	
チャリオッツスピット	↓↘→+S
スタンド出現技	S（空中可）
必殺技	
憶えたッ！	↓↙←+攻
達人二刀流	→↓↘+攻
鬼連斬	↓↘→+攻→↓↘→+攻か↓↙←+攻
超必殺技	
ダメ押しと言うやつだッ	↓↘→+攻攻
絶対に負けんのだッ	↓↙←+攻攻

基本戦術

アヌビス神に操られたポルナレフのファイティングスタイルはチャカと似ているところがあり、地上でのラッシュが強力。戦術上の主な狙いはもちろんそれである。

しかも、当て身技「憶えたッ！」があるので、相手に下手な攻撃を仕掛けさせず、防御面もぬかりない。

相手の主力技を「憶えたッ！」で捕らえるには、無理に「憶えたッ！」を狙わずに、アドバンシングガードなどで弾いてから「置いておく」感じで使っていくといい。



「憶えたッ！」はチャカと同じ性能を持っているので、気軽に使うことができるぞ。

ノーマルポルナレフと違い、レバー入力+Sボタンでシルバーチャリオッツの攻撃を簡単に出せたり、ポルナレフの場合だと攻撃ボタン連打をしなければ出すことができない「チャリオッツスピット」を、↓↘→+Sで簡単に出すことができる。使い勝手は勝るといえるだろう。

突進系必殺技の「鬼連斬」は、ラッシュの要になる技。この技の特徴は、↓↘→+攻のあと↓↘→+攻で下段攻撃に、↓↙←+攻で中段攻撃に派生できるため、相手に二択を迫れることだ。だから、簡単に相手のガードを崩すことができる。

ちなみに、初段ヒット時、下段攻撃への派生は連続ヒットになるが、中段攻撃のほうは発生が遅いため連続ヒットにはならない。中段のほうは、最初の初段がガードされたときに使っていくとベストだ。

多少受付時間が長いので、入力は少し遅くてもいい。この時間を利用して、的確な派生をさせよう。

シルバーチャリオッツ対空

アヌビス二刀流ポルナレフを知る相手なら、地上でのラッシュに脅威を感じ、そうそう地上戦を挑もうとはせず、ジャンプで地上のラッシュを回避してから攻撃してくることが多いだろう。

このジャンプ攻撃に対応できる技が、斜め上方向に対して判定が強く発生も早い[illegible]+Sのスタンド攻撃。ワンコマンドで出せるため、相手のジャンプを見てからでも十分に落とすことができる。

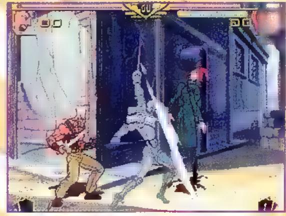


ワンコマンドなので、相手の跳び込み攻撃を見てからでも落とすことが可能だ。

超必殺技活用法

ラッシュでどんどんゲージがたまるアヌビス二刀流ポルナレフ最大の課題は、超必殺技をどの状況で使っていくかということだろう。

まずは、「ダメ押しと言うやつだッ」だが、基本的にはノーマルポルナレフの「アーマーテイクオフ」と同じ性質を持っており、中攻撃からのキャンセルで連続技に組み込むという使い方が可能。「覚えたッ！」の当て身後の返し技から狙っていくのが効果的。



「ダメ押しと言うやつだッ」は発生が早いため、連続技などに組み込んでいける。

もう一つの超必殺技、「絶対に負けんのだッ」は空中ガード不能の突進系超必殺技。発生は遅いが、技を出した直後から無敵で、ガードされたときの隙も小さい。割り込みなどに使っていこう。

「絶対に負けんのだッ」は中間距離から置いておく感じで使おう。

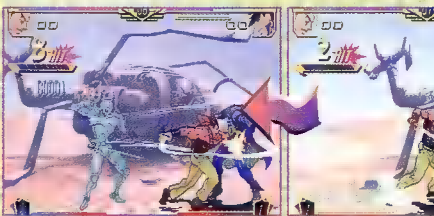
この連続技を狙え!!

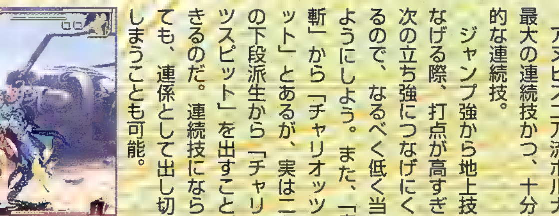
地上でのラッシュがメインなだけに、連続技も十分実戦で狙っていけるものばかりだ。特に、「鬼連斬」がらみの連続技は強力だぞ。

●ジャンプ強→立ち強→鬼連斬（下段）→チャリオッツスピット→ダッシュ強

アヌビス二刀流ポルナレフ最大の連続技かつ、十分実戦的な連続技。

ジャンプ強から地上技につなげる際、打点が高すぎると次の立ち強につなげにくくなるので、なるべく低く当てるようにしよう。また、「鬼連斬」から「チャリオッツスピット」とあるが、実は二段目の下段派生から「チャリオッツスピット」を出すことができるのだ。連続技にならなくても、連係として出し切ってしまうことも可能。



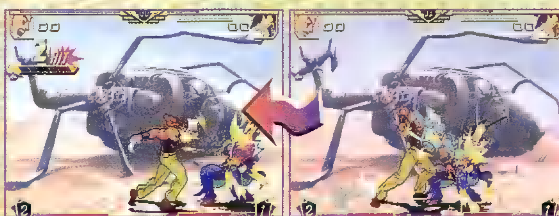


さらに追い打ち。しかも、最後に相手をダウンさせるダッシュ強でフィニッシュ。

「鬼連斬」下段派生で終わりじゃない。ここから「チャリオッツスピット」で…、

●鬼連斬（中段）→立ち強→鬼連斬（下段）→チャリオッツスピット→ダッシュ強

「鬼連斬」の中段攻撃をヒットさせたあとは、目押しで立ち強がつながるので、前出の立ち強からの連続技を決めることができる。



「鬼連斬」からの中段派生がヒットしたあとは…、

目押しで強につなげられる。それほどシビアではないので決めやすいぞ。

●ジャンプ強→立ち中→ダメ押しと言うやつだッ

2段目の立ち中を立ち強に変えると、相手との間合いが離れて、空振ってしまう。



唯一超必殺技が連続技として狙える状況。立ち強だとスカってしまうので注意。

ゲー事典　アヌビス二刀流ポルナレフのガードキャンセルは非常に隙が小さく、間合いが近ければヒット後に立ち強などで追撃が可能。ガードされても有利な状態となる。

担当：MVP

対戦攻略

予知のすばらしさを世に知らしめよう

ホルホース&ボインゴ

単発で効果の高い技をいかに決めるかが課題。自分の距離を保って堅く闘おう。

特殊技	
←＋弱	
←＋中	
←＋強	
皇帝ッ（エンペラーッ）S（空中可）	
必殺技	
ハジキだ！	↓↘→＋攻
グラスシャワー	→↓↘＋攻（空中可）
超必殺技	
ぶちまけろッ！	↓↘→＋攻攻（空中可）
パイプメイズ	←↓↙＋攻攻
予知は絶対	一回転＋攻

技の違いと基本戦術の追加

まずはノーマルのホルホースとの違いを把握しよう。通常技に攻撃発生の早さの違いなどがあるが、もっとも大きいのがしゃがみ弱→立ち中が目押しで連続にならないこと。したがって、接近戦はいきなり中攻撃を出していくのがいいだろう。必殺技は飛び道具系のものしかないが、ここで大きな違いはSの射撃の性能。

この射撃の攻撃発生がかなり早く、隙は一緒という具合なのだ。つまり、ノーマル版では使いづらかったSをメインにしていくことができるわけ。実際、オールレンジでこのSを使いまくるのがホルホース&ボインゴの持ち味。逆に、「ハジキだ！」は発生が遅く隙も大きいので多用厳禁。

次に「予知は絶対」の存在。ダメージは安定しないが、見てから回避できないし、連続技にも組み込める優れもの。ゲージはすべてコレに使うのがいいだろう。

パイプメイズはお遊び技。ガード不能の弾を出すが、ダメージが小さいし途中で攻撃をくらうと無効化されてしまうのがその理由。ボタンの組み合わせで発射位置を変化できる。中＋強がいいだろう。

接近戦でS連打。これがなかなか嫌らしく強いボインゴ版。

この連続技を狙え!!

ノーマル版のハングドマンがないおかげで、連続技の種類はオーソドックスなものばかりのホルホース&ボインゴ。ノーマル版のものを参考にしつつ見てみよう。

●中→スーパーコンボ

どのスーパーコンボでも連続になるので実戦的。ただし、パイプメイズだけは相手との距離が近くないと連続にならないので注意したい。

●グラスシャワー→パイプメイズ→S→ダッシュ中→予知は絶対

とりあえず段数だけ稼いでみたものだが、ダメージは低いので実戦的ではない。パイプメイズがなかなかイカス…。

コンボでも「予知は絶対」が大活躍！　ゲージの限り多用しよう。

担当：MVP

対戦攻略

攻め？　そんなの必要ないね

ラバーソール

動きが重いこいつの持ち味は防御重視に集約される

特殊技	
ハイエロフェイク	（空中可）S
必殺技	
弱点はないッ！	↓↙←＋S
食ってやるッ！	↓↙←＋攻
ヘドぶち吐きなッ！	↓↘→＋攻
超必殺技	
ココナッツバックブリーカー	一回転＋攻
ジャムにしてくれるぜェ	↓↘→＋攻攻

技解説及び基本戦術

ラバーソールは姿のみ花京院に似た完全別キャラ。

まずポイントとなるのが、「スタンドが出ている間は本体がガード不能」ということ。つまり、スタンドのグラフィックが消えるまでガードできないのでSボタンでの連係を考えるよりもがっちりと「待つ」のが賢明なのである。

では技を見てみよう。ポイントとなる技は←＋S、「弱点はないッ！」、「食ってやるっ！」の3つ。

←＋Sは判定が強く対空にもなり、当たれば相手を浮かすことができるし、スタンドがすぐに消えるので反撃の心配がない優れもの。通常技からもつなげられるので、オールレンジで多用していこう。基本的には、中間距離をうろうろしつつ相手が近寄ってきたりジャンプしてきたりしたら出していく。対空兵器にもなるので、一度浮かしたら相手の落下地点を狙って再び出していこう。

「弱点はないッ！」は当て身。成功すればスタンドクラッシュ及び受け身不能なので、確実に「ジャムにしてくれるぜェ」へつなげられる。メインダメージ源だ。ガードキャンセルも同様に受け身不能なので多用していきたい。

「食ってやる」はガードされると痛い目にあうので密着の小技×2か、しゃがみ中からヒット確認をしてつないでいこう。追い打ちはダッシュで近寄って中ボタンを連打だ。

最後にココナッツバックブリーカーについて。発動後にジャンプで回避されるが、隙がないのでジャンプや前転からドンドン使っていこう。割り込みに使うのもいいだろう。

この連続技を狙え!!

連続技は非常に少ないラバーソール。決めるときにちゃんと決めていこう。

●しゃがみ弱×2→食ってやるッ！

接近戦で狙いたいコンボ。

●S及びガードキャンセル→立ち弱×2→←＋S

受け身を取られる可能性はあるが実戦的。立ち弱を早めに出して浮きを低く抑えるのがコツだぞ。

●弱点はないッ！→ジャムにしてくれるぜェ

うまく決まればごっそり体力を奪える切り札。ゲージがないときは歩いて立ち中→←＋Sを決めていこう。

決まれば大ダメージの「弱点はないッ！」。積極的に狙え！

ゲー事典 通常技同士がほとんどつながらないホルホース&ボインゴだが、唯一立ち弱→立ち中の組み合わせのみ連続ヒットする。また、「ぶちまけろッ！」はノーマルのホルホースと若干性能が違い、下段（中＋強）だと中攻撃から連続技にならない（弱＋強の上段でも相手によってはつながらない）。

担当：アストロ

対戦攻略
いい刀お持ちですねー
カーン



アヌビス神第三の刺客として登場のカーン。その機動力は、チャカやポルナレフを上回るほど。機動力を最大限に生かし、相手を圧倒せよ。

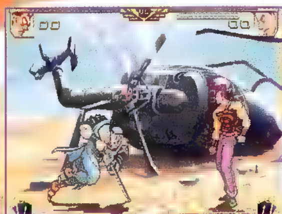
特殊技	
←＋中	
立ち強中に強	
連華斬	S（空中可）
必殺技	
鬼鋼斬	←ため→＋攻
既命斬	→↓↘＋攻
憶えた	↓↙←＋攻
超必殺技	
残骸斬	↓↘→＋攻攻
一太刀	↓↙←＋攻攻

基本戦術

その体型に似つかわしくないほどのスピードを持つカーンは、ダッシュからの攻撃を主軸に闘っていくキャラだ。

ダッシュからの攻撃で重宝するのは、しゃがみ弱。刻みの攻撃から連続技の起点にまで応用できる多機能な技である。そして、下段攻撃のしゃがみ弱と対になるのがジャンプ強だ。

この技を昇りで素早く出すとしゃがんでいる相手にも当たる中段攻撃になるので、相手のガードを簡単に打破することができる。



たとえ相手との間合いが開いていても、ダッシュで一気に詰められる。

昇り強を出すときは、なるべく小ジャンプで出すようにしよう。着地の際にも相手の攻撃をくらわずに、攻勢を維持することができるからだ。

カーンはダッシュ性能が優秀なので、相手と間合いが離れていても一気に近づくことができるという強みをもっている。だから、中間距離からでもいきなり中段攻撃と下段攻撃で揺さぶりをかけるという戦法をとることも可能だ。

当て身技の「憶えた」も大きな存在。ダッシュからのラッシュをより脅威とすべく、相手の主力となる攻撃を捕えて、有利な状況を作り出していきたい。

狙い所は、相手の攻撃をアドバンシングガードで弾いた直後や、ダッシュしゃがみ弱を弾かれたとき。つまり相手が手を出してきがちな状況だ。ここに少し遅めのタイミングで出せば、相手の頻用する割り込み技や主力となる技を憶えられる可能性が高い。

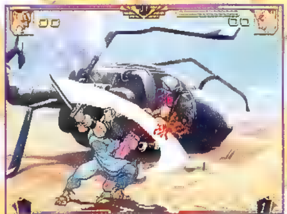
重要技を「憶えた」ら、さあ、お楽しみの時間だ。

超必殺技の出しどころ

カーンの超必殺技は、どちらも連続技として決めることができるのだが、狙っていきたいのは「一太刀」のほう。

この技は空中ガード不能なので、対空技として使うことができる。また、発生が早いので割り込み技や連続技にも使える。ただし、リーチが極端に短いので、連続技として使うと届かないことがある。対空技や割り込み技として使っていきたい。

また、ゲージストックが2つあれば、「残骸斬」を決めた後に狙うことも可能だ。



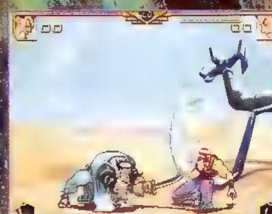
空中ガード不能なので、対空技として機能する超必殺技だ。

超強力ダッシュ投げ

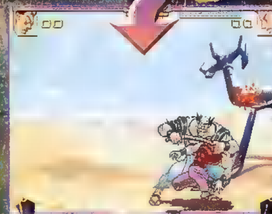
今作ではダッシュからの投げが難しくなっているが、ダッシュ中に●＋強を入力すれば、●によりダッシュがキャンセルされるためスムーズかつ素早く投げることができる。

この入力方法をマスターすれば、カーン最大の武器であるダッシュからの戦術を大幅に増強することができ、ガードがちな相手も、いとも簡単に崩すことができる。必ずマスターしておきたいテクニックといえるだろう。

使いところは、ダッシュしゃがみ弱をアドバンシングガードで弾かれたとき。即座にダッシュ投げだ。



ダッシュしゃがみ弱をアドバンシングで弾かれてもすかさずダッシュ…



弾かれても一気に近づけるので、ダッシュ投げを狙えるポイントだ。

この連続技を狙え!!

上記の戦術でも少し触れたが、カーンはダッシュしゃがみ弱から連続技を決めることが可能なので、ほかのキャラと比べると、連続技を決める機会がかなり多い。

まずは、ダッシュしゃがみ弱からの連続技を紹介しよう。

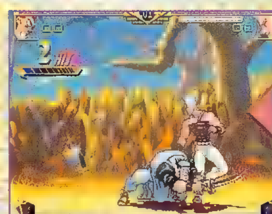
●ダッシュしゃがみ弱→しゃがみ弱×2→弱 or 中鬼鋼斬→既命斬

最大のポイントは、ダッシュしゃがみ弱から、しゃがみ弱につなぐところ。

意外とつなぐのがシビアになっているので、タイミングを憶えて、なるべく目押しでつなげるようにしよう。また、必殺技の「鬼鋼斬」のあとに「既命斬」とあるが、実はこの「鬼鋼斬」弱or中は、「既命斬」でキャンセルすることができるのだ。



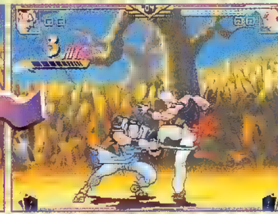
カーンの主力であるダッシュしゃがみ弱をヒット確認したら…、



しゃがみ弱が連続になる。つなげるタイミングはかなり遅めだぞ。

●しゃがみ弱×2→←＋中→弱 or 中鬼鋼斬→既命斬

しゃがみ弱から←＋中を目押しでつなぐことができるので、弱×3から「鬼鋼斬」を決めるより若干ダメージが高い。



この連続技もしゃがみ弱からの連続技。←＋中に目押しでつなげて…、



そこから鬼鋼斬にうまくつなげよう。

●ジャンプ強→立ち強×2→残骸斬 or 一太刀

超必殺技を絡めた連続技。2回入力で2段攻撃に変化する立ち強が入っているので、ダメージもそこそこ与えることができる。

最初のジャンプ強を低い打点で当てないと、次の立ち強につなげにくくなる。また、「一太刀」につなげるときは、強を1発のみにしないと、相手との間合いが離れてスカってしまうこともあるので覚えておこう。

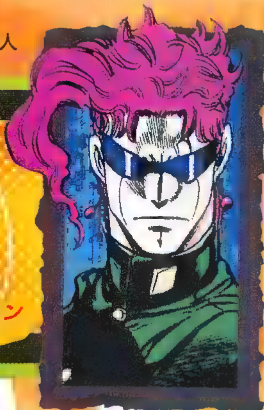
ゲージがない場合は、「鬼鋼斬」で代用することも可能。

ゲー事典 原作では散髪屋のオヤジとして登場したカーン。相手の攻撃を憶えるアヌビス神の能力によってポルナレフを苦しめたが、結局のところチョイ役でしかなかったはず。しかし、本作ではプレイヤーキャラとして大抜擢。そのひたすらな猪突猛進っぷりで、一部プレイヤーの支持を集めているとか、いないとか……。

担当：若人

対 戦 攻 略

ダッシュ攻撃で相手を翻弄！ 恐怖を乗り越えた花京院



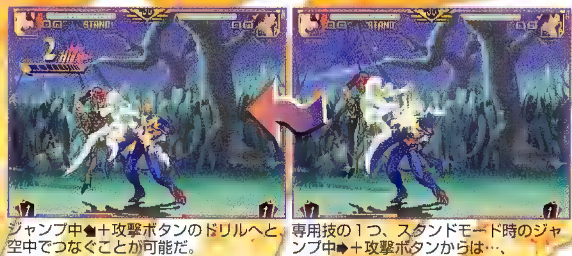
この恐怖を乗り越えた花京院は、ノーマル花京院のマイナーチェンジ版といったところ。違いをしっかり把握しよう。

特殊技	
スタンドモード時	
空中で↘＋攻	
空中で→か↙＋攻	
遠隔操作	↓↘→＋攻攻
必殺技	
エメラルドスプラッシュ	↓↘→＋攻
タイラップスネーク	（本体時）↓↙←＋攻
法皇の結界	（スタンドモード時）↓↙←＋攻
超必殺技	
半径20Mエメラルドスプラッシュ	（本体時）↓↘→＋攻攻
真・半径20Mエメラルドスプラッシュ	（スタンドモード時）↓↘→＋攻攻
インディーズアーム	↓↙←＋攻攻
お仕置きの時間	（スタンドモード時）弱＋弱＋→＋中＋強

ノーマル花京院との違いは!?

ノーマル花京院との大きな違いは、必殺技関係に集約される。恐怖を乗り越えた花京院の場合は、「タイラップスネーク」が本体モード時のみ、「法皇の結界」はスタンドモード時にのみ出せるようになっている。また、「エメラルドスプラッシュ」の性能差にも注目。スタンドモード時のそれは画面端まで届かないので注意しよう。

このほかではスタンドモード時の通常技が大きく異なる。特筆すべきは新たに追加されたジャンプ中→＋攻の緩い「ドリルアタック」。この技からはジャンプ中↘＋攻の鋭い「ドリルアタック」へ連係させる（逆も当然OK）ことができるので、空中からの攻撃がより多彩になったぞ。



ジャンプ中↘＋攻撃ボタンのドリルへと、空中でつなぐことが可能だ。
専用技の1つ、スタンドモード時のジャンプ中→＋攻撃ボタンからは…、

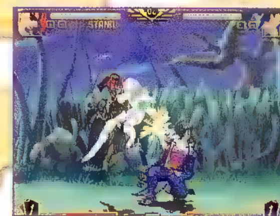
基本戦法はほぼ同じ

恐怖を乗り越えた花京院の攻め方は、ノーマル花京院とほぼ同じ。本体モードでは機動力を生かし、ダッシュ攻撃→エメラルドスプラッシュ→ジャンプ攻撃……といった具合に本体とスタンドの波状攻撃を仕掛けていこう。また、「エメラルドスプラッシュ」を「タイラップスネーク」にするのも有効だ。このとき、「タイラップスネーク」をボタン押しっぱなしにし、ジャンプ攻撃と同時に発動すれば、相手のガードを揺さ振ることもできる。

一方、スタンドモードでは、→＋中などのリーチが長い技を使った牽制がやはり強い。また、接近戦ではジャンプと同時に繰り出す↘＋強を使った、いわゆるドリルラッシュも強力だ。これに後述するダッシュからの中攻撃を織り交ぜ、しゃがみ弱始動のスタンドラッシュとの二択攻撃で攻め立てていこう。



本体モード時は本体とスタンドの同時攻撃でラッシュを掛けていこう。



スタンドモード時は牽制をメインに。攻めるのであればドリルラッシュだ。

ショートダッシュを活用しよう

ノーマル花京院との大きな違いとなるスタンドモード時のダッシュ性能。恐怖を乗り越えた花京院は、軽く浮き上がる特異なものになっている。ここから攻撃を出そうとすると、実はジャンプ攻撃を繰り出すことが可能。ダッシュから即ジャンプ中を出し、中段攻撃として活用していこう。

なお、基本的な用途はドリルラッシュとまったく同じだが、突進力があるのでこちらの方が有効範囲は広いぞ。



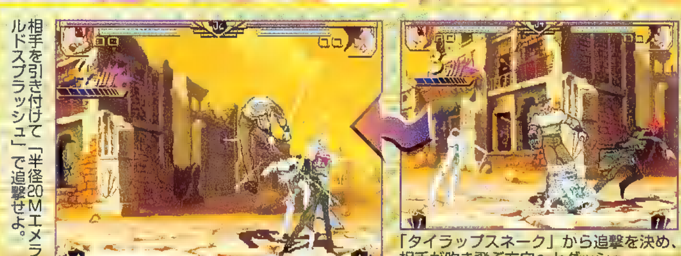
恐怖を乗り越えた花京院のスタンドモード時のダッシュは空中に浮く。
ここから素早く中段攻撃を出せば、ガード不能の中段攻撃になる。

この連続技を狙え!!

●しゃがみ弱→立ち中→タイラップスネーク→立ち弱×n

しゃがみ弱から立ち中を目押しでつなぎ、素早くキャンセルして「タイラップスネーク」を出す。「タイラップスネーク」後は、捕獲した相手に接近して立ち弱を数発当てよう。

なお、「タイラップスネーク」の捕獲時間が終わったあと、相手は後方に大きく吹き飛ぶのだが、この吹き飛びはフィールドの壁に当たるまで受け身を取ることができないので、相手側の画面端との距離が十分にある場合は、左の連続写真のような連続技も狙えるぞ。



「タイラップスネーク」から追撃を決め、相手が吹き飛ぶ方向へとダッシュ。
相手を引き付けて「半径20Mエメラルドスプラッシュ」で追撃せよ。

●法皇の結界→真・半径20Mエメラルドスプラッシュ

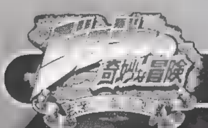
こちらはスタンドモード時の基本連続技。恐怖を乗り越えた花京院専用の、全域を攻撃する「真・半径20Mエメラルドスプラッシュ」を用いたものだ。といっても、ゲージを使用する割に大した威力もなく、「法皇の結界」からスタンドラッシュを当てたものと威力的な差はほとんどない。

基本的には「法皇の結界」が遠距離でヒット、または空中でヒットした場合の連続技として認識しておき、近距離の地上ヒットからはスタンドラッシュを決めていくようにしよう。



「法皇の結界」はなにかと役立つ必殺技。遠距離に仕掛けてヒットした場合は、
画面全体を攻撃する「真・半径20Mエメラルドスプラッシュ」だ。

ゲー事典 恐怖を乗り越えた花京院の場合、本体モードだと法皇の結界を出すことができない。しかし、スタンドモードで法皇の結界を出して隠しておき（ボタン押しっぱなし）、スタンドを戻したあとに発動させることは可能。



対戦攻略

旧キャラ完全必殺技表

このページでは、前作から登場している計13キャラクターの必殺技表を掲載。旧キャラのなかには新たな必殺技が追加されている者もいるので、解説ページと合わせて読んでほしい。
なお、各キャラの技表のうち、 の欄に必殺技、 は特殊入力技、そして の欄はスーパーコンボの属性であることを示している。

アレッシー SETHAN

蜂の巣だッ!	←↙↓↘→+攻	Sボタンでキャンセル
ガキんちょがッ!	→↘↓↙←+攻	
カッサバイてやるッ!	攻攻タメて離す	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
絶望ォォォだねッ!	↓↘→+攻攻	
ウシウシウシッ!	↓↙←+攻攻・連打	

チャカ ANUBIS

憶えたぞ!	↓↙←+攻	攻撃学習技・S時のみ
鬼連斬	↓↘→+攻	3回連続入力可・S時のみ
ツバメ返し	→↓↘+攻	S時のみ
一度憶えた技を斬り返す	ガード中に攻	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
次元斬	↓↘→+攻攻	本体時
血華斬	↓↘→+攻攻	S時
全部憶えたッ!	↓↙←+攻攻	2ゲージ消費

デーボ EBONY DEVIL

ピラニアダイブ	↓↘→+攻	本体時空中可
プロペラカッター	↓↓+攻	本体時空中可/S時連打
ホッピングハンター	↓↙←+攻	S時ヒット後に↓+攻で追加入力可・空中可
スタンド出現技	↓↘→+S	
ジャンキーカーニバル	↓↘→+攻攻	離して発動
バレルロールクラッシャー	↓↙←+攻攻	空中可
リセントメント	→↓↘+攻攻	

ディオ THE WORLD

ムダムダ	↓↘→+攻	S時空中／連打可
ムダァッ!	↓↙←+攻	S時連続入力可
空烈眼刺驚	→、強、中、弱、→	本体時のみ
ザ・ワールド	→↓↘+攻	本体時のみ
死ねぃ!	→↓↘+攻	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
ロードローラーだッ	↓↙←+攻攻	本体時のみ
チェックメイトだッ	↓↘→+攻攻	
チェックメイトだッ（空中）	空中で↓↘→+攻攻	S時のみ
血の召喚	中、[illegible]、→、弱、強	
時よ止まれッ!	→、強、弱、→、S	3ゲージ以上消費

邪悪の化身ディオ THE WORLD

スロゥナイフス	←↙↓↘→+攻	↓↘→+攻で追加入力可
空烈眼刺驚	→↘↓↙←+攻	攻押したままでガード不能
恐怖の片鱗	←↓↙+攻	
なじむぞッ!	→↓↘+攻	ガード不能
WORLD21	←↙↓↘→+S	
スタンド攻撃	S or ←+S or ↓+S	空中可
パニッシュメント	↓↘→+攻攻	
カリスマ!	↓↙←+攻攻	2ゲージ使用・ガード不能
UUURRRYYY!	→↓↘+攻攻	ヒット後→↓↘+攻攻で追加攻撃（★さらに1ゲージ必要）
時よ止まれッ!	弱、→、強、→、S	2ゲージ以上消費

誇り高き血統ジョセフ HAMON-USER

波紋コーラー	→↓↘+攻	
波紋カッター	↓↘→+攻	
アイアンボーガン	→↘↓↙←+攻	強ボタンで背後に発射
クラッカーブーメラン	↓↙←+S	
クラッカーヴォレイ	↓↘→+S	追加入力その1 S
		追加入力その2 S or →+S or ↓+S
忘れぬ想い	↓↘→+攻攻	
エイジャの赤石	↓↙←+攻攻	

承太郎 STAR PLATINUM

オラオラ	↓↘→+攻	S時空中／連打可
マッハオラ	↓↙←+攻	S時連続入力可
スターフィンガー	→↓↘+攻	離して発動
スタンド出現技	↓↘→+S	
ブッツンオラ	↓↘→+攻攻	空中可
スターブレイカー	↓↙←+攻攻	離して発動、タメてガード不能
スタープラチナ・ザ・ワールド	→、中、弱、→、S	3ゲージ以上使用

花京院 HIEROPHNAT GREEN

エメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻	S時空中可
タイラップスネーク	→↘↓↙←+攻	離して発動
法皇の結界	↓↙←+攻	空中可・タメで隠せる
遠隔操作	→+攻攻	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
ドリルパンチ	ジャンプ中↘+攻	S時のみ
半径20Mエメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻攻	S時空中可
インディーズアーム	↓↙←+攻攻	S時アーム操作可
ハイエロファントフィニッシュ	→↓↘+攻攻	
お仕置きの時間	弱、弱、→、中、強	S時のみ

アヴドゥル MAGICIAN'S RED

クロスファイアハリケーン	↓↘→+攻	
ファイアーウォール	→↓↘+攻	
炎の探知器	↓↙←+攻	タメで敵を追尾
ファイアーイーグル	空中で↓↘→+攻	
地獄の業火	→↘↓↙←+攻	
遠隔操作	→+攻攻	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
ナパームボム	↓↘→+攻攻	
クロスファイアハリケーンスペシャル	↓↙←+攻攻	
灼熱のアンク	→↓↘+攻攻	タメで隠せる

ポルナレフ SILVER CHARIOT

ミリオンスピット	攻連打	
レイダーツ	←タメ→+攻	
シューティングスター	↓タメ↑+攻	離して発動
針串刺しの刑	↓↙←+攻	S時のみ・離して発動
遠隔操作	→+攻攻	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
アーマーテイクオフ	↓↘→+攻攻	
ラストショット	↓↙←+攻攻	空中可
レクイエムの片鱗	→↘↓↙←+攻攻	3ゲージ使用

イギー THE FOOL

サンドクラッシュ	←タメ→+攻	
サンドアタック	↓タメ↑+攻	
サンドクラッチ	→↘↓↙←+攻	
サンドマジック	→↓↘(←↓↙)+攻	
空中浮遊	ジャンプ中に↑	S時のみ
スタンド出現技	↓↘→+S	
ビッグサンドウェーブ	↓↘→+攻攻	
サンドストーム	弱、弱、→、中、強	

ジョセフ HERMIT PURPLE

山吹色の波紋疾走	→↓↘+攻	
波紋のビート	レバー1回転+攻	
策士の業	↓↙←+攻	S時攻撃技
青緑波紋疾走	↓↘→+攻	本体時
ハーミットウェブ	↓↘→+攻	S時
スタンド出現技	↓↘→+S	
師の教え	↓↘→+攻攻	
波紋疾走	レバー1回転+攻	

ミドラー HIGH PRIESTESS

ハープーンショット	↓↘→+攻	
モーターヘッド	↓↙←+攻	
アイアンワイルド	→↓↘+攻	
スタンド出現攻撃	↓↘→+S	
メガハープーンストライク	↓↘→+攻攻	
モーターショー	↓↙←+攻攻	
ディナータイム	→↓↘+攻攻	

ゲー事典 特定の連打可能な弱攻撃は、立ちとしゃがみを切り替えることで戻りモーションをキャンセルできる。しゃがみ弱→立ち～が連続ヒットするのは、多くの場合このシステムのお世話になっているのだ。うまく応用すれば、立ち弱→しゃがんでキャンセル→立ち攻撃、しゃがみ弱→（立ってキャンセルしつつ）ダッシュ攻撃、といった連続技もできるぞ。

獄門山は目の前だ！

ぐわんげの攻略もいよいよ大詰め。コンボをつなぎつつ敵の猛攻をしのいでいこう。164ページのイラスト特集も要チェックだ！

敵弾の処理が重大のポイント

異界録 其ノ五
白鳳城之巻

このステージは自分の動ける範囲が限られている。
敵弾の処理が命運を分けるぞ！
また、舞華のラッシュもポイントになる。



©ATLUS/CAVE 1999 ALL RIGHTS RESERVED

舞華（城守）に注目

白鳳城でのポイントはいくつか存在するが、まずは中盤に出てきて、一度ショットで倒しても一定時間で復活する敵「舞華（城守）」に注目してもらいたい。

この敵は単純に倒すだけならば、ショットで倒したあとにその上を通過して踏み殺してしまえばいい。だが、復活することを利用すればコンボを稼いだりコンボを楽につなげるために役立つ敵なのだ。

具体的に言うと、敵の撃った弾はなるべくこの舞華で消していくようにすれば、弾を撃った本体を破壊しなくて済むので、より多くの敵弾をコンボに換えていくことができるわけ。当然これはばかりだと敵が溜まって取り返しのつかないことになるので注意しよう。

白鳳城之巻 絵図





①—右からくるヨツメコウモリと、右上及び左上からくる異侍をショットで倒す。
②—画面右に出現する弾盤車の出現位置に式神を設置。4台倒したら左上からくるからくり砲台に式神を移動。破壊後すぐに弾盤車の位置に戻し、目の前の弾を消そう。次いで左から九番浮砲台がくるが、弾盤車の出現位置で弾を消していく。
③—右の異侍をショットで倒し、すぐに式神で左上からくる弾盤車を倒していく。右に異侍が出現したら、ショットで倒し、すぐに式神を画面中央上へ。ぜんまい砲台が2～3台続けてくるので、1台倒すごとに右に出現する異侍をショットで倒して、すぐに式神を戻していこう。
④—ぜんまい砲台を2台倒す頃、左上に兵（青組）が3体出現する。画面下で避けつつ式神を下から上へ移動させよう。
⑤—九番浮砲台と一番砲が出現。ここは画面中央上付近で式神を左右に細かく振っていき、一番砲の弾を九番浮砲台で消していく形にするといい。
⑥—左からくる異侍をショットで、右に出る異侍と左から来る舞華（城守）を式神で倒す頃、左上に一番砲とヨツメコウモリが出てくる。上の舞華（城守）を踏み殺し、ショットでお金を稼ぐ。一番砲の弾が画面中央まできたら式神で消そう。
⑦—次いで九番浮砲台がくるが、これは目標の前に式神を設置しておけばいい。
⑧—右→左下の順に舞華（城守）が出現。同時に上には大筒男が一列に並んでくる。大筒男は倒しても次々にくるので、基本的には無視する。舞華（城守）を出現と同時に倒していこう。そして左下の舞華（城守）の死体を連続で踏み殺して下へ。すぐに左から舞華（城守）が出現するのでショットで倒しつつ上の大筒男を処理しよう。今度は右下から舞華（城守）。式神で倒すと同時に死体を踏み殺そう。
⑨—復活した舞華（城守）と上にいる大筒男、そして左上には一番砲。新たに舞華（城守）がくるラッシュが始まる。ここはショットでお金を稼いでいくといい。キツイなら式神で一番砲を狙おう。ここは次までにコンボが切れやすいので、舞華（城守）を踏み殺して時間を稼ごう。
⑩—上に迷い提灯がばらばらと出現。自分は画面右端に位置しつつ式神で倒していく。ツラいならばショットで。間髪入れずに上に一番砲が出現。速攻で破壊だ。
今度は下に迷い提灯が出てくるので、式神を出し直して倒すようにする。ここは式神をぐるぐる回す感じにするといい。
⑪—下の迷い提灯が途切れたころ左上にからくり砲台と一番砲が出てくる。からくり砲台には串団子があるので忘れずに。再び下に迷い提灯。先程と同様に式神で。
⑫—ここからは次頁参照のこと。



お金：ジャラジャラ出ると気持ちいいお金。手に入れる方法をおさらいすると、①主人公のショットで連続して敵を倒し、ドクロメーターを6個以上点灯させる　②式神での弾止め中に爆弾で敵を倒す　3特定の敵を倒す、もしくは特定のボスの攻撃モードを変化させる　4コンボ数を×1000以上にする　の4つ。バリバリ撃ってモリモリ稼ごう

ステージ最難関を突破せよ

ここでは、ラストの城の本丸でのラッシュについて見ていこう。ここは葵侍と椿侍の団体が「これでもか!!」というほど弾を出してくるので、式神と自機の移動を駆使しなければすぐにやられてしまう。しかも自機の移動が入る分コンボが非常に途切れやすい場所でもあるのだ。とくにラッシュの開幕から中盤にかけてが重要なのでここを連続写真でピックアップしてみた。自機の動きと式神の位置及び弾止め、そしてドクロゲージ残量を参考にしてもらいたい。

さて、このラストのもう一つのポイントとなるのが「八相弾」である。ラッシュの後半の手前にいる椿侍が持っているが、倒すと同時に式神でゲットしないと画面上を漂ってしまい、自機周りに集中していると結構見逃しやすい。十分に注意してほしい。

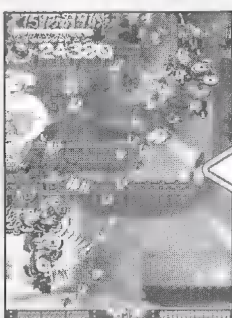

まずはここで左に式神を設置し、スクロールにまかせてゆっくり椿侍を倒す。


すぐ下へ移動。左に式神を置き葵侍を倒したら目の前の弾に式神を移動。


式神を右上に出し直し、葵侍を倒す。左に移動して左端に式神を設置。


弾が目の前にくる頃に式神を正面の弾に乗せて弾止めをする。


左からくる葵侍を使って目の前の弾を少しずつ消そう。


左斜め上にゆっくり式神を移動させて椿侍で弾を消していく。

白鳳城之巻

ボス 足利凄氏

ぐわんげのボスの中で唯一、次の攻撃が読めない難敵。かなり苦戦するようなら八相弾という手もあるぞ。

第一段階

人間時の攻撃は弾速が速いものが多く、とっさに反応して避けていくのがなかなか難しい。心構えが必要だ。さて、攻撃の避けかたについてだが、基本は左右に大きく動くだけ。画面端に行ったときの切り返すタイミングに注意しよう。また、広範囲にばらまいてくる各種攻撃はあまり式神で弾を止めないように。洪水になるぞ。

ボスはダメージを与えることで攻撃がきつくなっていくので、ボスの体力を半分以下にしたら八相弾で一掃、というのも一つの手だ。


楔弾連射の4発連続は最後が4WAY。少しずつ横に動こう。

第二段階

第二段階はさらに攻撃がわかりにくい。ボスの体力によって攻撃がきつくなっていくのは確かだ。また、ボスは一定体力で4回ダウンして、その間もダメージを与えられるので、きっちりと式神で攻撃しておこう。

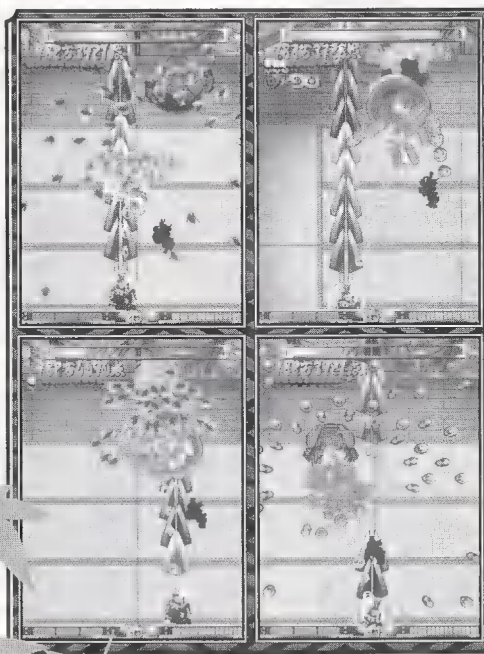
さて、攻撃の避けかたと言いたいところだが、いかんせん攻撃がランダムで「パターンで避ける」というのが非常に難しい。基本は画面中央で小刻みに避けるだけ。ただしポイントになるものはちゃんと存在する。それは式神の弾止めだ。

他のボス同様ボスの手前で弾を止めてしまうと、いくつもの攻撃が一気に押し寄せる結果となるのでこれはマズイ。そこで、効率よくダメージを与えつつ弾を止めないようにするために、ボスの上半分を狙うようにする。式神はボスは機敏に動くので、画面上のほうに設置していくのがいいだろう。これに加え、緊急回避で近くの弾をすぐに止められるように、いつでも式神を出し直しする心構えが必要だ。そして第一段階同様、八相弾の使用も「やむを得ない」と考えれば、意外と楽にボスを倒すことができるだろう。健闘を祈る。

ちなみに、「この攻撃は弾止めを絶対しないように」という危険な攻撃をまとめてみたので写真を参考にしてもらいたい。


式神はボスの上半分以上を狙うようにするといいぞ。

弾止め危険攻撃一覧



ゲー事典 ぐわんげ:「あれ? ボスのイラストはないの?」とお思いのそこのアナタ、ご安心召されい。164ページよりケイブ井上淳哉氏の手による渾身のイラストを大掲載しているぞ! 古風で端正なテイストに思わず唸ってしまったというそこのキミ、http://www.cave.co.jp/ にアクセスして開発スタッフの人達に感想を送ろう。

その主は仏か、それとも悪霊か…

異界録 其ノ六 獄門山之巻

さすがに最終面だけあって、出現する敵は驚異的な量にのぼる。式神ショットをメインに攻撃しよう。

異界録 其ノ六 獄門山之巻

最終面のポイントをひとことで言うと「ひたすら式神ショットを使え！」ということ。このステージはとにかく敵の数が多く、それにともなって敵弾の数も多いので、弾を消しつつ進んでいくことが必要不可欠になるのだ。通常のショットばかりを使っていたのでは、弾に追い込まれて八相弾を無駄に消費することになるぞ！

これまで培った式神テクニックを駆使し、敵弾を消しながら進んでいこう！

獄門山之巻 絵図

獄門山

①…ステージが始まると同時に、式神を画面右上の[illegible]の上に。ここに出現する「[illegible]」を素早く倒さないと、続く「[illegible]」に狙われることになるぞ。
②…画面左端に移動し、式神で[illegible]を倒す。大量の弾を撃ってくるので、きちんと弾を消すことを忘れずに！
③～⑦…ここも式神で。「七番砲台」が少々固いが、出現位置さえ覚えておけばそれほど問題のない場所だろう。
⑧…最初の難関。大蛇「[illegible]」と「六番戦車」による複合攻撃が厳しいが、野槌の口元に式神を設置し、爆風で六番戦車と野槌に同時攻撃を行なえば、戦車の破壊時に野槌の弾も消すことができる。また、野槌は倒したときに、画面中の敵弾を消す効果もあることを覚えておこう。
⑨…7両編隊の「弾盤車」を式神で倒す。
⑩…基本的には⑧と同様に、式神を野槌の口元に設置しておくのが攻略法。使用キャラに応じて、きちんと爆風が六番戦車に当たるように式神を動かそう。
⑪…「妖牛車」は放射状に弾を撃ってくる。すばやく式神を合わせ、弾が拡散しないうちに消してしまおう。
⑫…[illegible]自体はそれほど[illegible]ないが、⑪できちんと弾を消していないと逃げ場がなくなってしまうことも…。
⑬…6人の「大筒男」に対しては、出現と同時に式神を合わせて、なるべく弾を撃たせないようにすること。
⑭…この場所の「壺姫」は左から順に倒せば問題ない。
⑮…最重要ポイント。「人喰い蜘蛛」は八相弾（ボム）を使わずに10匹倒すことでライフ完全回復アイテムを出すので、少々ダメージを受けてもガマンすること。また、ここでは画面下段に[illegible]も出現するが、[illegible]ようになったらショットに切り替えてしのぐこと。
⑯…「[illegible]」の大群は弾を消しつつ式神で倒そう。
⑰…上下から敵に囲まれる難所。ここでは、なるべく[illegible]、多くの弾を式神で消していくことと、ひとまわり大きな[illegible]である「[illegible]」を優先して倒すことを心がけよう。最悪、八相弾を使用してもいいだろう。
⑱～⑲…壺姫地帯を抜けたら、画面右から出現するコウモリの群を式神で倒しつつ、「外車船」へと式神を合わせる。外車船の弾はすべて式神で止めてしまうのが理想的だが、弾が漏れてきた場合は八相弾を使おう。
⑳…スクロールの関係上、ここは[illegible]になる。ひたすら式神で弾を消していくこと。
㉑…ここから画面のスクロールが逆（右から左へ）になる。画面一番下まで下がり、弾盤車を式神で倒そう。
㉒…6匹の「鶯武者」が出現。すべて倒すのは難しいので、弾を避ける空間を作ることを最優先に考えよう。
㉓～㉔…「目魚」と「小目魚」の複合攻撃は、小目魚を無視して目魚だけ狙うのが正解。[illegible]をすり抜けつつ上へ上へと移動すれば、八相弾を使わずに倒せるはず。
㉕～㉖…[illegible]は画面一番左[illegible]。[illegible]で妖牛車をやり過ごすといい。また、この妖牛車は倒すと[illegible]アイテムを出す。いくつ出せるかな？
㉗…道中最後ポイント。この場所の[illegible]は倒すと[illegible]弾を撃ってくるので、倒しても油断しないように。ボス直前にライフが2マス以上あればクリアは目前！

弾消し効果のある敵

道中に出現する「野槌」「目魚」は、倒したときに画面中の敵弾をすべて消す効果がある。つまり、これらの敵を倒すときには、敵弾をギリギリまで引きつけても大丈夫ということなのだ。

倒した瞬間に弾を消してくれる敵を覚えておけば、八相弾を節約できる。

ライフ全回復について

中盤に出現する「人喰い蜘蛛」は、八相弾を使わずに10匹倒すとライフ全回復アイテムを出す。これを取るのと取らないのとでは大違いなので、ここでは絶対に八相弾を使わないこと！

完全回復は絶対逃がすな！ちなみにここでは、弱回復と強回復も出現するぞ。

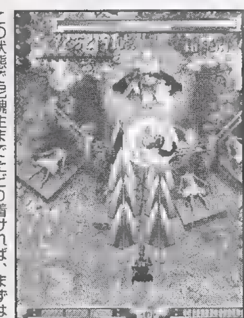
ゲー事典 **ライフ回復** 最終面以外に出現するライフ回復アイテムは、①3面中盤に出現する「石像」のうち形の違うものを破壊する ②4面中盤の「野槌」を倒す ③5面終盤の「弾盤車」を破壊する の3つのみ。このうち、①のアイテムは見落としやすいので注意しよう。

獄門山之巻
ボス尼魏主&ぐわんげ様

獄門山の主、尼魏主とぐわんげ。体力とボムという「資源」を十分に活用しながら立ち向かおう！

ここでわざわざ説明するまでもなく、最終ボスの尼魏主&ぐわんげと戦う際に重要なのは、プレイヤーの残り体力と八相弾の残弾数である。もちろん、これらはできるだけたくさんあるのが望ましいが、尼魏主二段階目の「ほむらの木」を破壊することで体力回復アイテム（強）と八相弾1発が手に入ることを考えると、尼魏主と対面した時点で、体力2マス以上、八相弾4発以上あれば合格ということになる。

この条件を満たして尼魏主と対面すれば、理論上使える八相弾は5発＋ミス時に増加する2×2発＝9発になるので、ミスする前にどんどん使っていこう。


この状態で尼魏主までたどり着ければ、まずは合格点と言ってもいいだろう。

尼魏主

最初の形態は、尼魏主本体からの火炎弾と、5個同時に打ち出される数珠とで攻撃してくる。この数珠からは次々と楔（くさび）弾が撃ち出されるので、数珠が動き出す前にショットでなるべく多くを破壊しておく必要がある。

具体的な対応パターンとしては、尼魏主が数珠を撃ち出すまでは式神ショットで撃ち込み、数珠を撃ったら通常ショットで端から数珠を破壊するのが効率的だろう。尼魏主の体力が一定以下になると数珠の弾幕が変化するが、基本的にはこのパターンで対応できるはず。

また、「ほむらの木」を破壊して体力回復アイテムと八相弾を回収するのも忘れずに。


尼魏主とほむらの木に同時に撃ち込んで、八相弾と強回復を回収しよう。

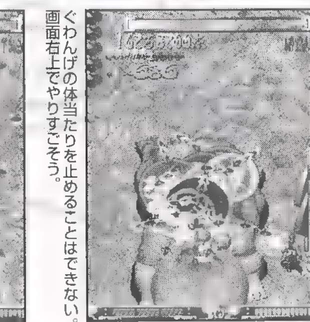
尼魏主が数珠を出したら、端からショットで流すように撃つのが大安定だ。

ぐわんげ様

尼魏主を倒すと、土の中から巨大胎児が現れる。この胎児こそがタイトルでもある「ぐわんげ」だ。

ぐわんげと戦うときのポイントは2つ。1つめは、しばらく戦ってぐわんげの体力が4割程度になったときの体当たりを覚えること。この体当たりは必ず画面左下に向かってくるので、直前に画面右上まで移動してやりすごそう。

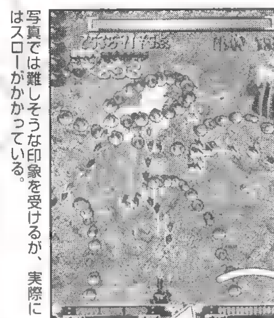
2つめは、体当たり後の攻撃モードに含まれる「紫の火炎弾」に注意すること。この大型の火炎弾は、攻撃判定の大きさもさることながら、小さな火炎弾まで撃ってくるので始末におえない。必要があれば式神による攻撃を一時中断し、縦に避けるのも重要だ。


ぐわんげの体当たりを止めることはできない。画面右上でやりすごそう。

弾の間隔が狭い！ 縦に動かなければ避けきれないこともあるので要注意だ。

命（ミコト）～第一段階～

ぐわんげを倒すと、今度は少女「命」との対決となる。この「命」は、体力の残りが約3割になるまで3種類の攻撃モードを繰り返し攻撃してくる。ここで八相弾を使えばかなりの体力を削れるが……。


写真では難しそうな印象を受けるが、実際にはスローがかかっている。

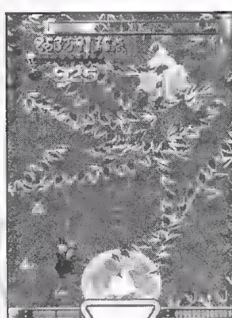
尼魏主の動きに惑わされず、プレイヤーキャラの周囲だけ見れば避けやすい。


この形態で一番難しい攻撃。追い詰められたら八相弾を使ってもいいだろう。

命（ミコト）～第二段階～

最終段階は火球状の八相弾が螺旋状に広がり、その軌跡に大量の楔弾がばらまかれる。この攻撃モードで最も厳しいのは、何といってもこちらの八相弾で命にダメージを与えられないこと。そう、ここでの八相弾は、短い無敵時間を作るだけの効果しかないのだ。

……となると、なるべく自力で弾幕を避けるしかないわけだが、その際のコツは「まず八相弾の動きを見切り、その後楔弾を避ける」こと。初めのうちはどうしても速度の遅い楔弾に目を奪われ、八相弾の動きに対応しづらいので、ギリギリまで八相弾を見るクセをつけよう。慣れれば八相弾2～3発でクリアできるようになるぞ！


まずは巨大な八相弾の動きを見切って画面端近くの安全な位置をキープしよう。


この楔弾はうまく「流れ」を見つけて避けるしかない。ダメなら八相弾！

ゲー事典 尼魏主と命：本文でも少し触れた、最終ボスの「尼魏主」と「命」。どちらもストーリー上重要な登場人物だが、彼女たちの攻撃パターンにも注目してみよう。何と最終形態では、命が尼魏主を式神として操っているではないか！ どういった因果関係があるのか、皆さんも想像してほしい（どうやらシシンのエンディングにヒントが隠されているようだが……）。

のんびり遊びましょ

THE KING OF FIGHTERS '99™

今回は基本事項の補習ってところかな。

©SNK 1999

ONE POINT TECHNIC
ワンポイントテクニック集

早いもので『K.O.F.'99』が発売されて半年近くが過ぎ、ゲーセンで落ち着いてプレイすることができるようになった。
今年の『K.O.F.』も遊びごたえのあるゲームとなっており、32のキャラも色々なアプローチで攻略がなされ、様々なテクニックが生み出されている。
しかしそれらの中には必須のテクニックなのに、意外に知らない人が多いものもあるようだ。
ここではそういったテクニックの中から、特に重要と思われるものをフォローしておくことにしよう。

よりお手軽に包のカウンターモード

簡易入力は、特に連続技

担当：琉球ふりーく

強力な包のカウンターモード。「PAフロント」SC「PA・MAX」による飛び道具の連射モードは有名だ。しかしそれ以外にも強力なSCの形がある。また、非常に便利な簡易入力も存在するのでチェックしておこう。

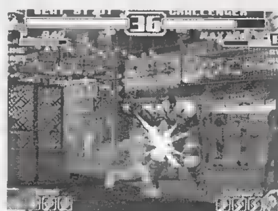
- PA＝サイコボールアタック
- PC＝サイコボールクラッシュ
- SC＝スーパーキャンセル

「PCフロント」をSC

相手に向かって突進する「PCフロント」は、相手に当てたあとの硬直はSCすることができない。しかし当てた瞬間や当てる前であれば、SC可能だ。
これを利用して、「PCフロント」をヒットさせた瞬間に「PA・MAX」でSCをかければ、「PCフロント」で浮き上がった相手に「PA・MAX」が連続ヒットする。
これを使えば、かわし移動攻撃キャンセル「PCフロント」SC「PA・MAX」という連続技も可能となるわけだ。
もちろんSCはガードされていたときも、ガードされた瞬間であれば可能なので、そのまま「PA・MAX」でSCをかけてやれば反撃を受けにくくなるぞ。
このSCを使う際に注意すべきは、「PCフロント」が相手に届く前にSCをかけてしまわないようにすることだ。

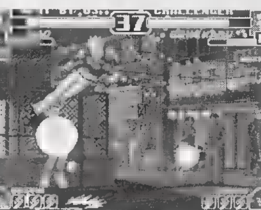
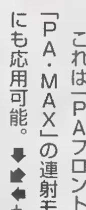
入力法

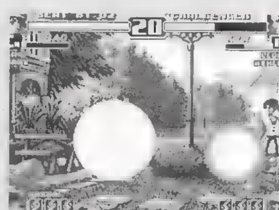
今述べた「PCフロント」SC「PA・MAX」の入力は普通にコマンドを入力して出すことができるが、より簡単に出すことも可能だ。
近距離立ちCキャンセル「PCフロント」SC「PA・MAX」を例にその入力法をみてみよう。まず近距離離立ちCを出す。これは問題ない。
その次に↓↙←+Cで「PCフロント」を出し、その次にもう一回同じタイミングで↓↙←+Cと「PCフロント」のコマンドを入力してやる。すると、その前の「PCフロント」のレバー入力↓↙←が残っているので、「PA・MAX」が出ることになる。信じられないぐらい簡単に出るはずだ。
これは「PAフロント」SC「PA・MAX」の連射モードにも応用可能。↓↙←+Aを2回連続して入力するだけでOKだ。


かわし移動攻撃をキャンセルして…、


PCフロントを出し、ヒットした瞬間に。


PA・MAXでSCをかければ3ヒットする。



PC・SPでSCしたいときはボタンをBorDに変えればいい。


これで連射もラクラク。


『K.O.F.'99』ラスボスワンポイント攻略……クリザリットの2段階目は、空中ふっとばしで跳び込んでダウンさせ、起きあがりにクリザリットの背中側に着地するように跳び込んで対空技をすかし、反撃していこう。空中ふっとばしで跳び込むのは、飛び道具をガードしてからにするとよい。

ジョン・フーン大幅パワーアップ 構え移行のスキをなくそう！

担当：CHU

特殊な入力方法で構えの制限を乗り越えろ！

「狙鷲陣」→「A構え」
「猟虎陣」→「B構え」

普通、構えを移行するときは、構えを変えるモーション=スキ、が存在するが、特殊な条件を満たすことにより、それを出さずに移行することが可能になるのだ。その特殊な条件とは……、

●強ボタン（C or D）が押されている。
●A、Bボタンが同時に押されていない。

の2つ。構えを変更しようとした時点で、この2つの条件を満たしていればOK。……と書いても理解しにくいと思うので入力例をいくつか挙げてみよう。

技動作中に条件をセットする

例えば、A構えの状態（Aボタンだけ押されている状態）から鷲爪脚を出し（AとCが押されている状態）、鷲爪脚が出ている間に、構えを変えるためのBボタンを押しておく（BとCが押されている状態）。もしここで鷲爪脚が終わる前にAが離されていれば、鷲爪脚が終わった時点で条件が満たされているので、技が終わった直後にスキなくB構えに移行できる。

もし鷲爪脚が終わってもAが押されている状態(つまりABCがすべて押されている状態)なら、まだ構えの移行が成立してないので鷲爪脚の後はA構えのままになる。その後任意にAを離せば、その瞬間条件が成立して一瞬でB構えに移行できる。ってわけだ。

ちなみにこれは、何かの動作中に仕込めればいいので、攻撃でなくとも代用可能だぞ。たとえばバックステップ中とかね。

構え解除時間中にセットする

これは、構え中の攻撃はそれぞれの構えのボタンが同時に押されていないと出ないことを利用して、構え解除時間(構えのボタンを離して通常の状態に戻るまでの間）にセットして、ダイレクトに構えを変える入力方法だ。

例えばA構えからB構えに移行する場合は……、

1：Aボタンを離す
2：強ボタンを押す
3：強ボタンを押したままBボタンを押す

これを構え解除時間内に素早く操作することで、構えをダイレクトに移行することができる。

直接違う構えの技を出す

構えのボタンを離して、構え解除時間中に出したい技(最初の構えとは違う構え用の技）のコマンドと、構えの移行先のボタンを同時に入力する。

例えば、A構えの時に、本来B構え中にしか出せない飛虎撃（⬆+C）を出したい場合……、

1：Aボタンを離す
2：構え解除時間中に⬆+B+Cを入力する

これでA構えからダイレクトに飛虎撃を出すことが可能だ。

また、この入力の応用として、違う構え用の技同士を連係させることも可能になる。例えば襲虎撃（B構え中に⬇+C）後に太極避（A構え中にD）を出したい場合……、

1：普通に襲虎撃を出す
2：襲虎撃が終わる前にボタンをすべて離しておく
3：襲虎撃が終わったらすぐにA+Dを押す

これでスムーズに連係させることができるぞ。

3つ挙げた例の中でも最後に紹介した入力方法は実戦的で簡単なので特にオススメ。構えの枠にとらわれない強力連係を色々と考えてみよう。

これ、逃げられるの？ コマンド投げを連続技に使おう

担当：はまー

連続技なのか否か、イマイチはっきりしない

さすが生粋の投げキャラ クラーク

『K.O.F.'99』におけるコマンド投げは、「相手がジャンプ攻撃以外ののけぞりポーズ中」であれば、いつ入力してもれっきとした連続技になる。

で、クラークの場合、しゃがみBにキャンセルはかからないが、ヒット後は1フレーム（=60分の1秒）とわずかながらも有利。よって、入力直後に相手をつかむことのできるスーパーアルゼンチンバックブリーカー(以下SAB）とウルトラアルゼンチンバックブリーカーは、しゃがみBヒット後はノーキャンセルでも連続技になる。タイミングは最速が理想なので（遅いと後述のラルフと同じ状況になる）、レバーを早めに入力してボタンを押しっぱなしにしておこう。



ストライカー援護時は、ジャンプAとスカししゃがみBで二択を迫ろう。



ギリギリ確認できるレベル。ダメージは申し分ない。

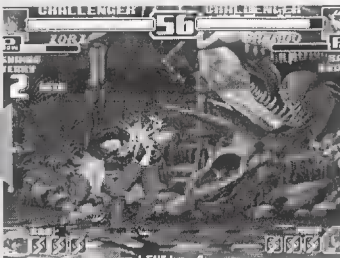
条件限定？ラルフ＆庵

ほかにコマンド投げを持つキャラのなかでも特別なのが、この2人。ラルフはしゃがみA or BノーキャンセルSAB、庵は弱攻撃キャンセル屑風で、同じ状況になる。

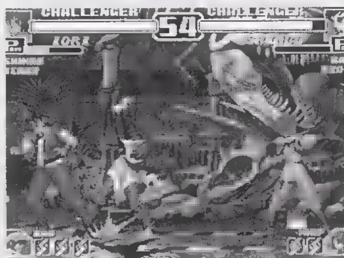
ラルフの場合、しゃがみBヒット後はお互い完全に五分。理論上はこの状態からコマンド投げを仕掛けても、ジャンプ・かわし移動・ストライカー発動などでかわされてしまうはずなのだが、この状況ではなぜか一方的に投げ勝つことができる。しかも、相手は行動可能な1フレームの間に「実際にストライカーを呼んだりできる」のに、だ。

これを回避するためには、仕掛けられた側も1フレームでつかむコマンド投げを持っていないといけない。この投げを同じように先行入力し、まったく同時に成立させるようにすれば、お互い何も発動せずに終了する。

庵の場合、相手が自由に動ける時間が2フレームほどあるにも関わらず、やはり前述の行動では回避不可能。さらに、やられモーションから立ち直った直後に1フレーム投げを出しても、なぜか庵を投げられない。タイミングを遅らせても「モーションを発動させせない」ようにはできないので、これを回避する術は今のところ見つかっていない（一応、一部のストライカーを呼んでおけば追撃をジャマすることはできるが…）。



ストライカー呼び出し動作は投げられないはずなのに…、



「カシッ」といかれてしまう。何で〜（泣）？

ゲー事典 ジョンで、ちょっと使えるかもしれないネタを1つ。カウンターモード時、太極避（⬇⬇+B中D）をスーパーキャンセルして超必殺技を出すと、相手の体をスリ抜けられるようになるのだ。ジャンプ攻撃や起き攻めの時、かなり楽にガード方向を揺さぶることができるぞ。ただし、投げられるか相手をKOする（またはKOされる）と元に戻る。

今年の対戦模様

画面端の攻防

今年の『K.O.F.』を象徴する画面端の攻防を確認しておこう

ほとんどの格闘ゲームで重要な対戦のポイントとなる画面端の攻防。『K.O.F.'99』の画面端における攻防は非常に特徴的だ。新システムのストライカーと、かわし移動の影響を大きく受けているからである。

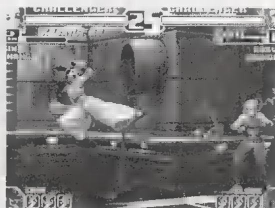
その影響とは?

対戦をやり込んでいれば自然に身に付くことではあるが、ここでおさらいしておくことにしよう。

'99の画面端

一般的に対戦格闘ゲームで画面端に追いつめられると、不利である。しかし『K.O.F.'99』は一概にそうとは言えない。

それはストライカーが使えるからだ。ストライカーはキャラにもよるが、超必殺技などで追い打ちが可能で、ヒットすれば一発逆転も夢ではない。ストライカーを使いたいがために、わざわざ画面端に行くことすらあるほどである。


片方が画面端に下がり片方が中央で様子見という奇妙な状況も。

画面端でどうする?

こういう状況を想像していただこう。

相手が画面端を背にしてこちらの様子をうかがっている。相手のストライカーはユリ。自分は画面中央より少し相手寄り。

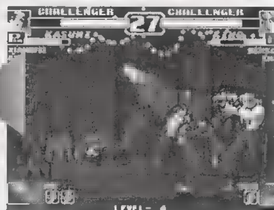
相手を画面端に追いつめた典型的状況だ。

さぁ、ここでどう攻める?

これは難しい問題だ。


キャラ性能による面もあるが一般的に。どう攻める?

まず、地上から弱攻撃などで牽制するのは非常に危険である。ストライカーをくらう可能性が非常に高いからだ。


画面中央部では有効な弱攻撃による牽制も…、


画面端ではひどい目にあうことに。リスクに比べリターンが小さい。

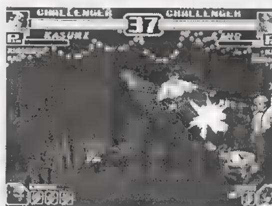
次に小ジャンプ。これは無難な選択だ。ストライカーを使われても、どうせカス当たりになる。

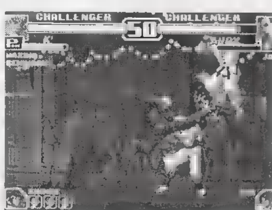
その次はノーマルジャンプ。これは相手がストライカーを使ってくると読んだときに有効な選択肢だ。この場合空中で技は出さない方がいい。これはストライカーユリに限らず、斜め上から出現するストライカーキムなどにも有効で、ほとんどのストライカーを無効化することができる。ただし空中で技を出すと危険だ。技がヒットした瞬間のプレイヤーキャラが止まっている時間(通称ヒットストップ)も、ストライカーは動いているためだ。しかもストライカー呼び出し動作に攻撃をかけてしまうと、相手のストライカーがガード不能になってしまう。

技を出さずにノーマルジャンプで跳び込む、もしくは空中で技を空振りして跳び込むという選択はストライカーに対しては有効だが、相手がなにもしていなければ対空技で落とされてしまう。最低でも強攻撃1発分程度のダメージを受ける覚悟をする必要があるだろう。

こう見てみると、相手を画面端に追いつめてから攻めていくのはなかなか難しいことが分かる。

一応、危険が少ない選択肢がなくもない。それはかわし移動攻撃だ。かわし移動中はストライカーをくらいにくいためだ。


小ジャンプの軌道だと、ストライカーに当たる可能性がある。


呼び動作に跳び蹴りしてしまったら、着地後かわし移動。これ重要。

ストライカーにはノーマルジャンプ

相手のストライカー狙いがバレバレなときは、ノーマルジャンプで跳び込むのがよい。


ばれていると対空やジャンプ攻撃などをくらう。相手によっては超必殺技をくらうかも。

ストライカーを使ってくれていれば大ダメージをあたえるチャンス。

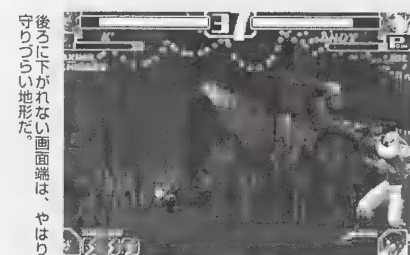

ノーマルジャンプで跳び込むのは、リスクもリターンも大きい。

立場を逆転させてみる

では自分が画面端を背にした場合の行動を考えてみよう。

もちろんストライカーは狙いたい。しかし使った瞬間に相手がノーマルジャンプで跳び込んできていたら、連続技をくらうことになる。相手がなにもしていなければストライカーの使い損。下手をすればかわし移動で接近されて痛い目にあう。

自分から間合い調整していくことができないので、跳び込んでいくのは怖いし、牽制技は使いにくい。

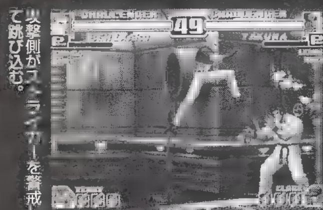

後ろに下がれない画面端は、やはり守りづらい地形だ。

INFORMATION さる12月2日に発売された、ネオジオCD版の『K.O.F.'99』には、CD版だけの要素が満載。デモカット機能や簡易キャラセレクト、特定のチーム用の描き下ろしエンディング、計2[illegible]枚以上のグラフィックが閲覧できるアートギャラリーモード、さらには一度見たデモやエンディングを自由に見ることができるデモギャラリーモード(次頁に続く)

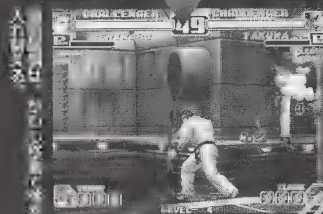
いたちごっこ

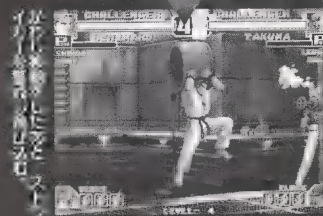
自分が画面端を背にしていて、相手がノーマルジャンプで跳び込んできた場合、かわし移動を使うという手もある。そうすれば相手が画面端側になる。画面端に相手を追いつめた方が有利であると判断している場合は、この方法を使えば比較的簡単に、有利と思われる状況に立てる。

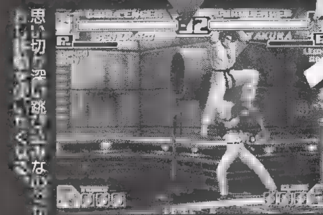
この形を使うと面白い展開になることがある。画面端に行った相手がストライカーを使いそうだと読んだら、次は自分がノーマルジャンプ。そして相手はかわし移動をして、というこいたちごっこのような状態になるのだ。もちろん変化する形はいくらでもあるので、この状態が長く続くわけではない。



攻撃側がストライカーを警戒して跳び込む。







ストライカーを警戒して…

ストライカーはくらうと痛いうえ、読みが当たれば大ダメージを狙えるので、ノーマルジャンプを使いたくなる。

ストライカーはリスクが大きい

跳び込まれていればひどい目にあうし。

攻撃側のジャンプもリスクが大きいが、画面端側のストライカーはもっとリスクが大きい。

仕出し有利の形を崩す

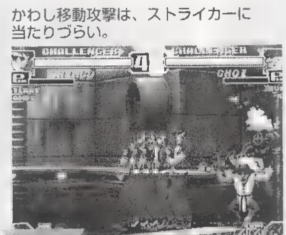
画面端はこのような攻防になりやすいので、相手が何をしてくるか見たうえで行動した方が得であることが多い。

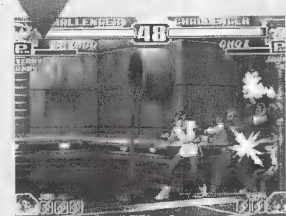
この軽いお見合い状態を崩すためのいい手は、やはりかわし移動だ。

画面端側であれば、相手のジャンプを見ずに（ここが重要！）自分からかわし移動攻撃を使ってみる。そのタイミングで相手がノーマルジャンプしてきた場合は、相手の着地に攻撃をかけることができる。相手がジャンプしていなければかわし移動攻撃を出しておく。

画面中央側にしても、かわし移動攻撃を使っていけば、相手のストライカーを消費させることができるだろう。

かわし移動攻撃は、ストライカーに当たりづらい。





接触で性能が変わるタイプは、非接触になりやすいのだ。

曖昧な状況だがここからが大事

かわし移動攻撃を使う際の問題点は、ダメージが小さいことだ。ウィップを除き、かわし移動攻撃から大ダメージを与えることは難しい。かわし移動攻撃がいくらリスクの小さい行動といっても、痛い目にあうことだってある。

そこで重要になってくるのが、かわし移動攻撃をガードorヒットさせたあとの形だ。かわし移動攻撃を単発で使っておしまいにしている人が多いが、その後の形をしっかり考えておきたい。

もう一つよく起きる状況としては、先ほど書いた相手のノーマルジャンプをかわし移動でくぐった場合がある。これもリスクの小さい行動なので、頻繁に狙っていくことができる。

かわし移動攻撃で跳び込みを避けたあとは、それで安心せず、そこからの攻めの形を考えておきたい。ここからきちっと攻めていけるかどうかは、勝敗に直結するポイントだ。

この2つの状況は、動き出せるフレーム差など客観的には仕切り直しであったり、不利だったりするので、適当にプレイしている人は多い。集中力がとぎれやすいことも確かだが、だからこそ狙い目の攻略ポイントなのだ。

カウンターモード

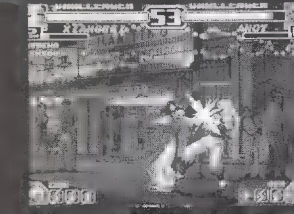
かわし移動攻撃の重要性についてはここまでに述べてきたが、それをさらに重要にするのがカウンターモードだ。

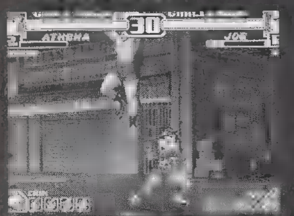
カウンターモード中のかわし移動攻撃からは大ダメージを狙うことができる。気軽に使えて、しかもそこから大きな見返りが見込めるわけだ。

カウンターモード中はとかく狙いが一本調子になりやすいが、それは相手も同じことだ。ならば、普段通りに闘っていけば、かわし移動からの大ダメージが期待できるぶん、有利になれるぞ。

『K.O.F.』はシリーズを通してアクション性が強く、入力の正確さやアドリブやのうまさが勝敗を決していることが多い。しかし今回書いたことが徹底できていれば、戦略的に有利に立つことが可能である。あとは精進あるのみだ。

これらの状況後の展開を大事に！





INFORMATION

※226ページにも
重要なリポートが!

吹き荒れるコンボの嵐

全キャラクターが出現してから2ヶ月が経過。発売から進化したコンボや、キャラ別の戦術を紹介しよう。

鉄拳TAG TOURNAMENT

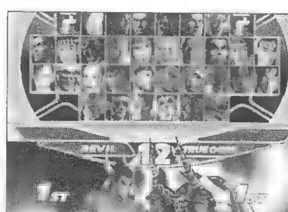
担当：ASTRO　※情報協力NKT　©（株）ナムコ

スーパーテクニカルコンボ

通常コンボから、タッグコンボまで一挙掲載!!

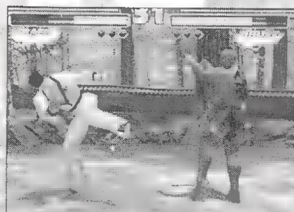
鉄拳は進化し続ける

全キャラクターが出現して、さらに熱が上がった鉄拳TT。しかも、鉄拳2からのキャラクターや前回3の旧キャラまで、すべてがリニューアルして帰ってきた。まさに鉄拳のドリームマッチと言っても過言ではない。


デビルカズヤからトゥルーオーガまで、歴代鉄拳キャラクターが全員登場。

鉄拳2はやっていても3をやっていなかった人は、2のキャラはすべて再登場したので参加しやすくなったし、もちろん鉄拳本来の遊びやすさは継承されているので、まったく鉄拳をさわってなかった人でも入りやすい。

鉄拳TTも発売されてからずいぶんたったが、未だに新しい情報がわんさか出てくる。これらの情報を今回は、ホンの一部だけ紹介しよう。


こういった懐かしいキャラクター同士での戦いがまた見られるようになった。

テクニカルコンボ!!

まずブライアンの挑発をコンボにとりいれたものを紹介。

チョッピングエルボーをデカキャラにヒットさせた場合に、相手の受け身不能のバウンド中に挑発のコマンドを入力して相手を浮かし、→←ニュートラルでキャンセルしてさらにもう1度挑発を入れて→←ニュートラルでキャンセルし各種コンボを決める。


まずはチョッピングエルボーをガンジャック、クマ等にヒットさせ、

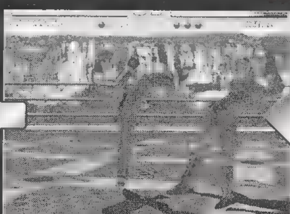

相手のバウンド中に、挑発で浮かせ直し。


マッハキック、スライサーやクイックグラビトンハンマーなどを決める。

ファランのライジングブレードで相手を浮かせ、右掛け蹴りを当てて⊗でつないでセットアップからレフトジャブそしてバズーカを決める。

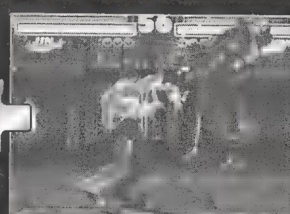

ライジングブレードで相手を高く浮かせて、

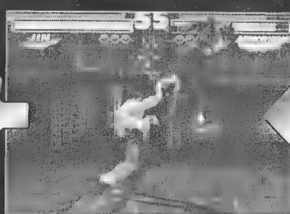

右掛け蹴りを高い位置で当ててライトジャブへつなぎ、


少し待って（重要）セットアップからレフトジャブを当て、


最後に最速でバズーカキックへつなごう。

最速風神拳で相手を浮かせもう1度最速風神拳を当ててそこに⊗で刻んで、最後にステップイン最速風神拳を決めるという激ムズコンボ。


最速風神拳で相手を浮かせることに成功したら、


もう一度最速風神拳を当てて、


⊗を当てて（ワンツーでも可能だが難易度が激難に）、


最後にステップインして最速風神拳（平八でも可能）。

ゲー事典 先日11月7日、鉄拳TAG　TOURNAMENTの世界大会がアメリカのサンノゼで行なわれた。日本からは、函館の全国大会決勝を勝ち抜いた2人が日本代表として出場。世界大会の雰囲気はどうだったのか、上位のメンバーのスタイルは？　など、その辺のレポートは、出場した堂園君が226ページから記事を書いているぞ。PS2版鉄拳TTの記事も掲載！

仁の兆候からのコンボ

仁と平八のTAG限定で、仁が金剛体を◎◎◎でキャンセルすることで、仁の兆候という特殊な風神拳を出すことが可能な状態なる。

仁の兆候中に出せる風神拳は最速風神拳以外であれば、なんと特殊中段から中段の打撃へと性質が変わるのだ。そこで風神ステップで滑り込み遅めの奈落と中段の風神との2択を相手に迫ることができる。この中段の風神拳を風神ステップで引っ張り、終わり際をカウンターで当てることに成功した場合、相手はかなり高く浮くので、様々な空中コンボが狙えるのだ。

対重量級戦では、ここからステップイン最速風神拳を決めて、◎や羅刹門・壱などを決め、さらにステップイン最速風神拳を決めることが可能。羅刹門をはさむコンボのコツとしては2発目の風神拳で相手がうつぶせになるように当てると決まりやすい。

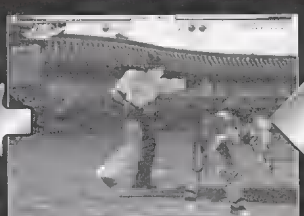
その他にも2発目の最速風神拳を決めた後に雷神拳中段脚や、最速風神拳を2発決める空中コンボも可能になる。


金剛体入力後すばやく◎◎◎と入力すれば完成。

ここまで述べてきた仁の兆候はメリットばかりのように聞こえるが、実は風神拳を打つ度に自分の体力を削るという欠点もあるので注意しよう。


兆候中の風神拳は最速ではなく遅めに当てないと高く浮かない。


さらにステップインからの最速風神拳で浮かせなおす。


ここで◎を入れて、さらにステップイン◎を決めて…、


最後に、締めのステップインからの最速風神拳を決める。

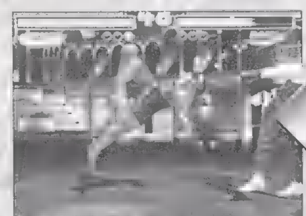
テクニカルTAGコンボ

最近の街中で見かけるようなTAGコンボから、マニアックなTAGでのコンボを紹介しよう。

まず、ブライアン&ブルースでブライアンのチョッピングエルボーからチェンジし、ブルースのサイクロンエッジで浮かせそこにトリプルニーコンボを入れるコンボ、実戦的で使い勝手も良い。


◆+◎のチョッピングエルボーでチェンジ…、


ブルースの最速サイクロンエッジで拾う。


そして硬直が切れたらトリプルニーコンボを決めよう。

ニーナ&アンナの実戦的なTAGコンボ、ディバインキャノンからチェンジし、アガペイトアローで拾うコンボを紹介しよう。

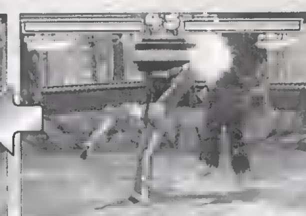

比較的実戦で当てやすいディバインキャノンからチェンジ、


アンナが出る前にアガペイトアローを入力して、

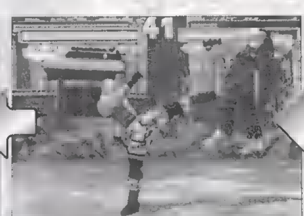

◎で刻んで、さらに最速でアガペイトアローで浮かせなおし、

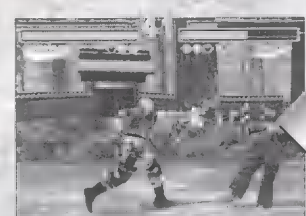

最後にレイブキックで拾えるので結構なダメージを奪うことができるぞ。

ファランとブライアンのライジングブレードチェンジからの、赤ゲージもなくす半分確定コンボ、難易度は少し高めだが、狙う価値あり。


ファランのチェンジ始動技のライジングブレードで浮かせてチェンジ、


高い位置でスナイパーソバットを当てる。


クイックソバットを叩き込み…、


最後に最速でマッハパンチを決めて、半分確定の大ダメージコンボだ。

締めを飾るのはデビルカズヤ&平八のTAGコンボだ。デビルツイスターでチェンジそこに雷神拳を当てて、多聞殺・壱で拾うというものだ。


半時計回り横移動から、デビルツイスターで浮かせチェンジ。


雷神拳で浮かせなおすように当てて、


そこに多聞殺の始動技である◎を当てる。


後は最後まで最速でつなごう。デカキャラには弐も入るぞ

ゲー事典 11月14日にプレイマックス新宿店で行われた鉄拳TTメディア対抗戦、出場した編集部はザ・プレ、ファミ通、ファミ通DC、ゲームウォーカー、電撃プレステ、コインジャーナル、ドリームキャストプレス、E−login、ハイパーPS、ドリームキャストマガジンに我がアルカディア編集部と、多彩な編集部の顔合わせとなった。レポートは227ページに掲載！

TTの知恵

実用的小ネタ集

発売から、はや5ヶ月。鉄拳界もそれなりに煮詰まってきた感じはあるが、実戦ではどんどん進化するばかり。そういった流行の戦術を紹介していこう。

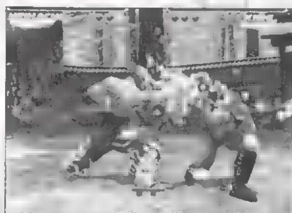
流行戦術

前半のコンボ特集は見てくれたかな？ コンボを決めるのも楽しいけど、やはり実戦も重要だぞ。

ここから先は、一部のキャラの主流になっている新しい戦術や、巷で今キツイと言われている三島家の弱点など、さまざまなネタを紹介。

意外と細かいネタな割には、その後の読み合いが発生するので、知ってて得すること間違いなし。

まずは、一部のプレイヤーに大人気のブライアン・フューリーの流行戦術を紹介する。

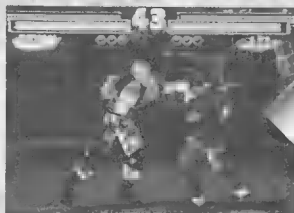

こんな技を連発された日にゃ「夜も眠れません」ってな感じになるよね。

マニアックキャラ・ブライアン・フューリー

新技の追加で脚光を浴びたブライアン。ある技の潜在能力の発現で、さらなる進化を遂げたキャラでもある。

その技とは、⇘+●のチョッピングエルボー。


通常のチョッピングエルボーだと、相手のほうが先に動けるのだが…、


チェンジボタンを押すことにより、相手より先にこちらが動くことができるのだ。

実はこの技を出した後、ある入力方法を行なうと、ガードされると不利なハズが有利な状況になるテクニックが発覚した。そのテクニックとは、「チョッピングエルボーの入力を行なった後にすかさずチェンジボタンを押す」というやり方。もちろんヒットしたときは他のキャラとチェンジしてしまうのだが、注目してもらいたいのはガードされた時の状況だ。

先ほど軽く述べたが、ガードされると実際には7フレーム不利になるのだが、この入力方法でチョッピングエルボーを出すと、相手より先に動くことができ、6フレームも有利になるのだ。

チェンジを使ったチョッピングエルボーを相手にガードさせて…、

何らかの技で反撃を試みる相手には、すべてハイキックでカウンターを奪える。

この状況を知っててガードする相手には、意表をついてガード不能を狙ってみるのもいい。

今までガードされると不利な技だっただけに、意外と使いどころが分からないと言う人も多いので、簡単な使い所を紹介しよう。

まず、●(ガードorヒット)後、もしくはワンツー後などに出して相手を固める手段として使う。この他には、ライトボディブローヒット後や、下段さばき後、相手のチェンジ際などに狙って見るといいだろう。そうすれば、攻勢を維持しながら連係を組むことができるので、相手も下手な技で割り込むことはできない。

では、チョッピングエルボーをガードさせた後の攻勢は？ と言うと、何せこちら側が6フレームも有利という状況になるので、相手の反撃には、発生が早いレバー前入れハイキックで相手の反撃技すべてをカウンターで捉えることができ、カウンターヒットからマッハパンチを入れることが可能だ。

何度かハイキックで潰していけば、ガードがちになってくるはずだ。そこで、立ちガードの相手には、投げ技を狙ってもいいし、意表をついてガード不能のグラビトンハンマーを狙ってみるのもいい。

しゃがみガードの相手には、ストマックブローやダブルボディブローなど、ヒットして有利になる技を狙っていこう。もちろん、再度チョッピングエルボーを狙うという手もあるぞ。

チョッピングエルボー後横移動で相手の側面へ移動、

そうすれば、相手の技をかわすことができるので大技を狙うチャンスになる。

また、横移動で相手の反撃技をかわして大技を決めるという手もある。有利な状況で横移動するのは多少もったいないかもしれないが、相手の技ほとんどをかわすことができるので、相手の側面から大技によるカウンター狙いや、さらにスキの少ない技で固めて攻勢を維持するといったことも可能なので、狙ってみる価値はあるぞ。

こういったさまざまな読み合いが発生するチョッピングエルボーで、ブライアンは大幅な進化を遂げたと言っても過言ではない。

[illegible]

ペク・トーサンの主力である蹴り技は、主に上段からの連係が多いため、攻め手として不充分だ。

しかし、ウェイブニードルをカウンターヒットさせると、最後の下段までつながり、さらにそのままフラッシングハルバートまで連続でヒットし、フラッシングハルバートをヒットさせた後、相手がクイック受身を取った後でもヒールハンマーまで決めることができ、相手の体力を約半分奪うことができる強力な地上コンボなのだ。

フラッシングハルバートを決める際に、⇒方向で立ち状態を使ってからではないと出すことができないので覚えておこう。

相手の攻撃に対してウェイブニードルでカウンターを取ると、

フラッシングハルバートが連続ヒットする。この技を出すときは⇒入力で出そう。

ゲー事典 鉄拳TTメディア対抗戦、各編集部から色々なプレゼントを持ち寄って（なんと石井ぜんじのサインも！）ビンゴ大会を行なったのだが、その時渋谷INTIのEGSで買った香港の鉄拳コミックを「同人誌」と紹介されてしまった（泣）。皆知らないようだが、香港では、ナムコオフィシャルで鉄拳のマンガが発売されているのだ。一部ナムコ直営店でも販売している。

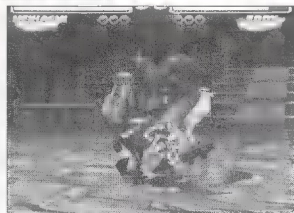
三島家の野望を砕け

三島家の魅力は、風神ステップからの多彩な派生攻撃にあり、そのすばやい移動からのラッシュは、誰もが魅了される。


スタンダードで扱いやすい仁や平八。初心者から上級者まで楽しめるキャラクターだ。

三島家キャラ使いで強い技だけを好んで使う人は、それだけで相手にした時に脅威となる。しかも、単調な攻撃に対して意外と対処しづらいところが多いキャラなので、とても厄介だ。

ここでは、三島家のキャラクターの対処方法や反撃部分などをそれぞれ紹介していこう。


勝ちに徹する戦いになると、一気に強敵と化す三島家。

対平八：観音砕き

新たに追加された立ち途中●の観音砕きが、ただでさえ強い平八をさらに強化させた。ガードさせても五分になり、技自体に避け性能も付いているので相手の攻撃をかわしながら攻めることができるのだ。

そして最大の難関は平八の観音砕きをガードした後。この技をガードした後はお互い五分の状況で、そこで平八に最速のシットジャブを出されてしまうと、こちらの反撃技はほとんどカウンターで止められてしまう。しかもシットジャブを喰らうと、その後、平八の攻めが再び展開されてしまうのだ。


ガードさせて五分になる観音砕き。ガード後には、様々な読みあいが展開する。

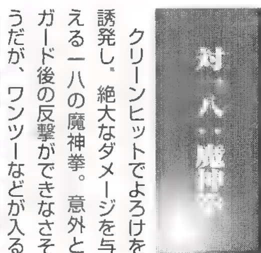
観音砕き↓シットジャブの連係の対応は、こちらもシットジャブで相打ちを狙うか、下段さばきでシットジャブをとるしか方法はない。だが、クマの場合シットジャブがほかのキャラより発生が遅いので、相打ちにすることができず、シットジャブに対して下段さばきで対応するしかない。そのため、クマの場合は観音砕き後の行動をほとんど制限されてしまう。

これらの行動に対して平八は、下段さばきを無双連拳でつぶしにくるというパターンが多い。しかし、その無双連拳はレバー入力の下段さばきならすばやく立ちガードに戻すことができるので、下段さばき入力を一瞬だけ行ない、立ちガードに戻そう。これはクマのみならず、全キャラ共通の対処法として通用する。

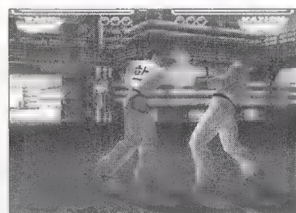
逆に、観音砕き後に強いのがトゥルーオーガのデーモンバイツ。下段さばき方向で相手のパンチ系（シットジャブやショートアッパーなど）を取ることができるのでとても重宝する。

平八の無双連拳に対しては、シットジャブやリードジャブでつぶすこともできるので、観音砕き後は、なるべくシットジャブで対応していくことが理想的だ。

対一八：魔神拳



クリーンヒットでよろけを誘発し、絶大なダメージを与える一八の魔神拳。意外と、ガード後の反撃ができなさそうだが、ワンツーなどが入る。


魔神拳をガードしたらワンツーなどで反撃しよう。一応投げ技も入るけど……激ムズ。

ガード不能への[illegible]

ガード不能技は基本的にどれも発生が遅いため滅多に決める機会はない。

しかし、出し所の工夫さえすれば、決められるポイントは多くなる。

これから紹介するのは、どれもガード不能ガラミの連係で、空中コンボから横転受身に合わせて使うもの。後転受身を多用する相手には使えないのであしからず……。

ポール：万聖KOも夢じゃない!!

●右飛天脚↓LP↓ボディブロー↓万聖竜王拳

右飛天脚からの空中コンボ失敗を装って、ガード不能を当てるというやり方。

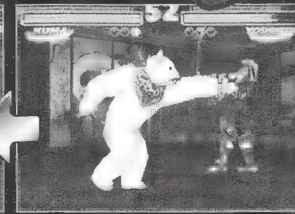

右飛天脚からのボディブローを見たら、相手は空中コンボ失敗と思う。

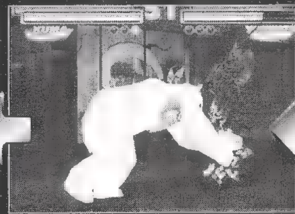

安心して受身をとったら超ド級のガード不能技が炸裂!

クマ：ガード不能からさらに追い打ち!!

熊鬼神拳↓ジャンプトゥーキック↓⇨＋●●↓テリブルクロー↓熊ちゃぶ台返し

クマのテリブルブローから、そのままハンティングスタイルに移行してしまえば、ダウンしている相手に熊ちゃぶ台返しまでヒットさせることができる。しかも、テリブルブローまでそこそこ体力を奪えるので、全部決まれば……。


熊鬼神拳からジャンプトゥーキック、⇨＋●●を決めて。


横転受身を相手が取ったら、テリブルブローが確定する。

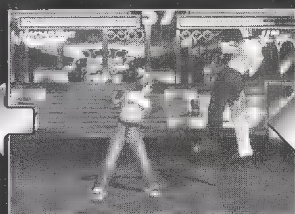

さらにそこからハンティングスタイルに移行し、熊ちゃぶ台返しがヒットするのだ。

ファラン：刻みコンボからガード不能へ

ライジングブレード↓右掛け蹴り↓●●↓ボディーブロー↓ヒールエクスプローション

ファランのガード不能連係は、相手の横転受身を誘いやすい。それは、ライジングブレード後の刻み連続技により空中コンボの失敗に見せかけやすい点にある。その場で寝ている相手にもガード不能を決められるので当てやすいぞ。


ライジングブレードからの右掛け蹴りは、早めに当てるようにしよう。


右掛け蹴り後、●●とボディブローでうまく刻んで。


相手が横転受身orその場で寝ていたら、ヒールエクスプローションがヒットする。

ゲー事典 鉄拳とナムコ格闘ゲームの双璧をなすソウルキャリバーだが、この冬も熱い闘いがあるらしい。大阪のプラボAV'sでは、12月11日に全国大会の■抜大会、18日にはタッグマッチ戦、25日にはファイナル大会が行われ（受付は18時より・参加費無料）、東京・新宿のプレイマックスでは30日に全国大会が開催されるもよう。AV'sは1月にも大会があるそうだ。

まだまだここからが熱いんだッ！

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

ストⅢはもう極めた、なんて言ってるキミ！そのセリフはちょいと早いんじゃないかな？ストⅢはまだまだネタの宝庫なのだ。

担当：RED＆香之子元帥
情報協力：プレイシティキャロット松本店のみなさん／DSGのみなさん

©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

体力値とスタン値の実態

「豪鬼って体力少ないよね」「ユリアンとアレックスって、どっちが体力多いのかな？」

ストⅢプレイヤーなら、誰でも少なくとも一度や二度はこんな話をしたことがあるのではないだろうか。しかし、本当はどうなのかを個人レベルで調査するのはかなり難しい。そこで、カプコンさんにお願いして各キャラの体力値に関するデータを集めていただいた。左はそのデータを表にまとめたものである。

実際に表を見てみると、キャラごとの体力値にはかなりの違いがあることが理解できる（トップのヒューゴーと最下位の豪鬼を比べてみると、ヒューゴーの体力は何と豪鬼の約1．35倍）。しかし、これとは逆に、自分の印象と実際の体力順が違うと思った人も多いのではないだろうか。実のところ筆者もその一人で、例えばレミーなどはもっと順位が低いものと考えていた。

実際の体力値とイメージとの差を作り出す要因はいくつか考えられるが、中でも大きなウェイトを占めていると思われるのが「スタン値」である。スタン値の低いキャラには連続技を入れる機会が多いため、本来よりも体力が少ない印象を受けてしまうというわけだ。左表にはスタン値も掲載しておいたので、こちらも合わせて参考にしてほしい。

さて、これで各キャラの体力値は把握していただけたことと思うが、漠然と「コイツの体力は1200」などと言われても、数字の意味がわからなければ価値は半減である。

そこで、下表を参照してみよう。下表は技のダメージを比較するために掲載したもので、不完全ながらキャラごとのダメージ特性が理解できる。これと体力値データを照合すれば「アレックスといぶきの体力差はパワーボム1発分か……」など、体力数値がより直感的に見えてくるはずだ。

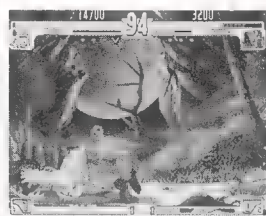
※表補足：下表「攻撃力の高い必殺技」「スタン値の高い必殺技」については、コンボ補正による影響を避けるため、多段系の技を除外してある。

各キャラの体力値及びスタン値

順位	キャラ名	体力値	スタン値
1	ヒューゴー	1300	72
2	ギル	1250	72
3	ユリアン	1220	64
4	アレックス	1200	72
4	Q	1200	72
6	ダッドリー	1150	72
7	リュウ	1150	64
7	ケン	1150	64
7	まこと	1150	64
10	ショーン	1120	64
11	オロ	1100	72
12	エレナ	1100	64
12	春麗	1100	64
14	ネクロ	1070	64
15	レミー	1070	56
16	トゥエルヴ	1050	64
17	ユン	1020	64
17	ヤン	1020	64
19	いぶき	1000	64
20	豪鬼	950	56



ヒューゴーにフラッシュチョップ→パワーボムをきめるとこの程度。



同じ連続技を豪鬼に決めるとこんなに減る！ スタン値にも注目。

参考資料

■立ち強Pの攻撃力/スタン値比較

キャラ名	攻撃力	スタン値	キャラ名	攻撃力	スタン値
春麗	110	11	いぶき	60+70(60)	9+7(3)
まこと	150	15	オロ	60+80	7+7
レミー	120(100)	9(5)	エレナ	140	17
トゥエルヴ	110	15	豪鬼	135	15
Q	130(120)	15(13)	ケン	130	15
アレックス	145	19	ショーン	120	13
ユン	40+60	7+7	ネクロ	100	11
ヤン	40+60	7+7	ヒューゴー	170	21
ダッドリー	140	13	ユリアン	130	15
リュウ	130(100)	15(13)			

■スタン値の高い必殺技ランキング

順位	技名（キャラ名）	スタン値
1	強・吹き上げ（まこと）	31
2	虎撲子（ユン）	23(17)
3	バックドロップ（アレックス）	21
4	白虎双掌打（ヤン）	21(3)
5	パワーボム（アレックス）	19
6	ショートスイングブロー（ダッドリー）	19
6	強・クロスカウンター（ダッドリー）	19
6	弱～強・リュウビキャク（ショーン）	19
6	ムーンサルトプレス（ヒューゴー）	19
6	強・ジャイアントパームボンバー（ヒューゴー）	19
11	中・ジェットアッパー（ダッドリー）	19(3)

■攻撃力の高い必殺技ランキング

順位	技名（キャラ名）	攻撃力
1	強・ムーンサルトプレス（ヒューゴー）	280
1	強・ジャーマンスープレックス（ネクロ）	280
3	強・バックドロップ（アレックス）	230
4	強・シュートダウンバックブリーカー（ヒューゴー）	220
5	強・パワーボム（アレックス）	200
6	ショートスイングブロー（ダッドリー）	190
6	EX・エアニースマッシュ	190
8	強・雷打（いぶき）	180
8	EX・エアスタンピート（アレックス）	180
8	遠距離EX・モンスターラリアット（ヒューゴー）	180
11	虎撲子（ユン）	180(140)

ゲー辞典　上記の参考資料の中において、（）内は以下の数値を表す。立ち強Ⓟの攻撃力／スタン値……相手との間合いで通常技が変化するキャラの遠距離技。スタン値の高い必殺技ランキング＆攻撃力の高い必殺技ランキング……当たり方によって数値が変化する技の、低い方の数値。

スライド入力の可能性を探る

スライド入力とは？

現在、巷のストⅢプレイヤーを騒がせている「スライド入力」。地方によっては「ずらし押し」などとも呼ばれるこのテクニック、みなさんは耳にしたことはあるだろうか？

スライド入力とは、本来必殺技や投げが入力しやすくなるように組み込まれた「入力補助のシステム」を逆手に取った入力法のひとつ。具体的に説明しよう。

例えば、投げのコマンドは弱Ⓟと弱Ⓚの同時押しだが、人間の手では同時押しを完璧に実行することが難しいため、システム上、最初のボタン入力からコマンド完成まで60分の1秒の時間差があっても投げが成立するように設定されている。そこで、同時押しにならないようにあえてボタンのタイミングをずらして投げを入力を実行すると、一瞬だが通常技のモーションが表示されたあと、投げが発動する（スライド入力の名称は、この入力の際にボタンをずらして押すことを語源とする）。

このとき、もしも一瞬表示された技が「キャラの前進をともなう」技だった場合、移動が途中まで実行されるため、キャラが一瞬前進したあとで投げが発動する。つまり、スライド入力によって擬似的に投げ間合いが広くなる効果が得られるわけだ。

さらに、この入力法は弱Ⓟ→弱Ⓚ、あるいは弱Ⓚ→弱Ⓟのみにとどまらない。極端な話、中Ⓟ→弱Ⓟ・弱Ⓚの完全同時押しなど、ボタンを押してから1／60秒後にコマンドが完成しさえすれば、あらゆる技からスライド入力が可能になるのだ。そしてこれは投げだけでなく、リープ・必殺技・スーパーアーツにも応用可能である……。


スライド入力を実行すると、一瞬通常技の絵が表示されて……、


投げへと移行する。わずかに前進しているのがわかるかな？

実戦投入への可能性

それでは、実戦においてスライド入力の効果が期待できる使用法を考えてみよう。

①投げ・リープの射程延長

例にも挙げた使用法。前進する効果のある通常技をスライド入力することによって、投げやリープの有効射程を広げる。現在のところ最もポピュラーな使用法といえる。

②空中コンボへの投入

これも前進効果のある技を使い、通常の方法では届かない場所の相手を拾うことができる。現在確認されているスライド入力コンボの数は少ないが、今後発展をみせそうだ。

③投げスカし効果を期待

スライド入力によって後退する効果のある技は少ないが、このタイプの技は相手の投げ技をかわす用途に使える。

スライド入力時に効果が確認された通常技リスト

キャラ名	技名と効果の強弱
春麗	◎立ち中Ⓚ
まこと	△立ち弱Ⓚ　△立ち中Ⓚ
レミー	◎遠立ち中Ⓟ　○遠立ち強K　△➡＋中Ⓚ
トゥエルヴ	○立ち中Ⓟ　×立ち強Ⓚ
Q	◎⬅＋中Ⓟ　○立ち中Ⓟ
アレックス	○➡＋強Ⓟ　△立ち中Ⓟ　（後退）立ち強Ⓚ
ユン	△立ち弱Ⓚ
ヤン	○立ち強Ⓚ　△立ち弱Ⓚ
ダッドリー	△➡＋弱Ⓟ　△➡＋中Ⓟ　△➡＋強Ⓟ
リュウ	◎➡＋中Ⓟ
いぶき	△立ち中Ⓚ
オロ	◎遠立ち中Ⓚ　○立ち強Ⓚ
エレナ	○➡＋中Ⓚ
豪鬼	◎➡＋中Ⓟ
ケン	△立ち中Ⓚ　△⬅＋中Ⓚ　×立ち強Ⓚ
ショーン	○立ち強Ⓚ　○立ち強Ⓟ
ネクロ	△立ち中Ⓟ　×⬅＋中Ⓚ
ヒューゴー	△立ち中Ⓚ
ユリアン	なし

※記号は◎がもっとも効果を発揮することを意味し、○△×の順に効果を落としていく

どの技が有効か？

以上でスライド入力の説明は終了するが、最後に上表について説明しておこう。

この表は、スライド入力によって前進する効果が認められた通常技の一覧である。各技の前に表記されている◎○△×といったマークは、その技でスライド入力を行なうとどの程度前進するかを示しているが、なにぶん調査の大半を目視によって行なったため、あくまで筆者の主観的な判断であることをご了承いただきたい。

スライド入力活用例1 投げ技への活用

たとえ小技を1発当てたような間合いからでも……

スライド入力の投げを使えば吸い込んでしまう。

スライド入力使用の投げが最も効果の高いキャラは、豪鬼とリュウ。小技が1発ヒットした程度の間合いからいきなり投げるため、非常にグラップディフェンスされづらい。

スライド入力活用例2 連続技への活用

本来、オロには投げ→マ・シェリは決まらないが……

スライド入力するとマ・シェリが届くようになる。

レミーのニュートラル投げ→マ・シェリの悲哀（画面端限定コンボ）は、マ・シェリが届かないキャラには決まらないが、立ち中Ⓟのスライド入力を使用すれば届くようになる。

スライド入力活用例3 中には特殊な用途も……

リープを当てた後は、投げ間合いが残るか微妙だが……

スライド入力を使えば投げ間合いを外せる確率が高い。

アレックスが立ち強Ⓚをスライド入力で使用すると後退する効果があるが、これを強・フラッシュチョップと組み合わせると後退する効果が強化され、投げスカしに使える。

ゲー事典 **スライド入力と空中コンボ**……スライド入力を使った空中コンボの例として、本文中ではレミーを挙げているが、ユンの幻影陣に組み込んでも効果があるようだ。具体的には「立ち小K→虎撲子」を使うことで、本来なら入らないはずの空中コンボを叩き込むというもの。研究してみよう。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

伸び悩むにはまだ早い キャラ別ワンポイントテクニック集

担当 VMT RED
情報協力 現役3rdプレイヤーの皆様

今回は、某誌では未掲載だったあんなネタ、こんなネタを集めてみました。

リュウ&ゴウキ

●ジャンプ攻撃空中ヒット→真空波動拳 or 滅殺豪波動

ジャンプ攻撃で空中の相手を撃墜してスーパーアーツ(以下SA)で拾うパターン。もちろん厳密には連続技ではなく、SA部分を空中ブロッキングすることは可能。

しかし、飛び道具系SAの特権で、仮に空中ブロッキングされても自分が先に動くことができ、空中で弾をブロッキング中の相手に「竜巻旋風脚」で突っ込むことができる。

ジャンプ攻撃は、強攻撃だと相手が大きく吹き飛ぶためやや拾いにくく、中や弱攻撃のほうが間合いが離れないため拾いやすい。ゴウキは弾速が遅いので、弱or中攻撃から狙うか、画面端で狙うのがベター。なお、リュウの前ジャンプ中Ⓟからは拾えない。


もし空中ブロッキングされたとしても危険はない。


それどころか、自分が先に動けるのでさらに攻撃を続行。

阿修羅閃空について

ゴウキの移動技、「阿修羅閃空」。せっかくゴウキを画面端に追いつめたのに、この移動技一発であっさり位置を入れ替えられて、苦い思いをしたことのあるプレイヤーも多いことだろう。画面端から逃げられるだけならまだしも、下手すれば自分が画面端に詰められてしまいかねないところがこの技のイヤなところだ。

「阿修羅閃空」のやっかいなところは、移動中が無敵になっているところなのだが、実は相手にスーパーアーツを発動されると、無敵は切れるようになっている。

画面端に追いこんだ場合など、ある程度読めていれば移動中のゴウキをスーパーアーツで迎撃できるぞ。


「阿修羅閃空」で逆サイドに逃げられても……、

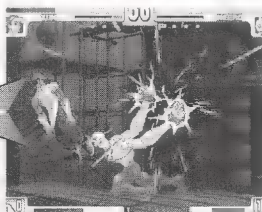

スーパーアーツによっては追いかけて行ける。

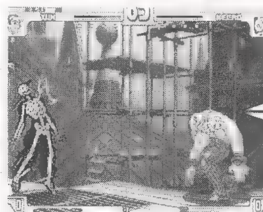
ネクロ

●弱トルネイドフック→エレクトリックスネーク

弱「トルネイドフック」からノーキャンセルで「エレクトリックスネーク」を出すと、アレックス、ユン、ヤン、ダッドリー、オロに対しては、「エレクトリックスネーク」が2発分ヒットする。

カス当たりなので、ぱっと見はゲージ効率が悪く思えるかもしれないが、ダメージ、スタン値もそこそこ高くなっているし、かなりの距離を運べるため画面端に追い込みやすくなる効果もある。ゲージが短くストック数が2のSAであることを考えると、前述のキャラに対しては十分実戦で狙う価値のある連続技だと言えるだろう。


弱「トルネイドフック」からノーキャンセルで「E・スネーク」。


「E・スネーク」が2回ヒットする相手には狙う価値あり。

アレックス

●画面端でスラッシュエルボー空中ヒット→➡+強Ⓟ

画面端付近で「スラッシュエルボー」が空中ヒットした場合の追い打ちは、何を入れているだろうか? 「エアニースマッシュ」等が入るわけだが、今回オススメしたいのは➡+強Ⓟ。

とっさに出しやすいし、ダメージ的にも「エアニースマッシュ」と大差ない。さらに、相手が着地するところへ「パワーボム」or立ち中Ⓚ始動の連続技、といった選択をかけられるのも大きな利点だ。

連続技としての確定ダメージのみを考えるなら、立ち中Ⓟ→EX「エアニースマッシュ」が最大ダメージだが、アドリブでここまで決めるのはなかなか難しいよね。


画面端で「スラッシュエルボー」が空中ヒット!


➡+強Ⓟで追い打ちして、さらに着地を攻める。

ダッドリー

空中ブロッキングが上手い相手に対しては、中Ⓟ→キャンセル「ダッキング」→「コークスクリュー」を狙ってみよう。

中Ⓟをブロッキングさせて「ダッキング」で相手の下をくぐって裏側に回り込んでしまい、逆方向(入力も逆に)から空中の相手に「コークスクリュー」を叩き込むのだ。

中Ⓟをブロッキングされても「ダッキング」中の姿勢が低いこともあって反撃を受けにくく、その直後の「コークスクリュー」は逆方向にレバーを入れなければブロッキングできないという、なかなか優れた対空コンビネーションなのだ。もちろん、「コークスクリュー」は空中でも全段ヒットするので、当たればダメージも大きい。


中Ⓟをブロッキングされても、「ダッキング」でくぐって…、


後ろから「コークスクリュー」をたたき込む。まずブロッキングできない。

ゲー事典 ネクロの連続技補足。少し引きつけてからエレクトリックスネークを出すことで、いぶきにも2ヒットさせられる。また、アレックス相手に引きつけてエレクトリックスネークを出すと、空中ヒットにも関わらず3ヒットする。これを応用すれば、弱トルネイドフック→エレクトリックスネーク(2ヒット)→エレクトリックスネーク(3ヒット)という連続技も可能。

まこと

●暴れ土佐波砕き→中・閃空カカト落とし・剣→立ち弱Ⓟ→[illegible]・暴れ土佐波砕き～

「暴れ土佐波砕き」からさらに「暴れ土佐波砕き」につなぐ連続技。例によって2回目の「暴れ土佐波砕き」は空中ブロッキング可能だが、決まってしまえば、ここからの追い打ちまでで、ほとんどのキャラをスタンに持ち込むことができる。

剣は前ジャンプから出し、着地後すぐに前ダッシュして、落下してくる相手の背後から弱Ⓟを当て、キャンセル強「暴れ土佐波砕き」という流れになる。

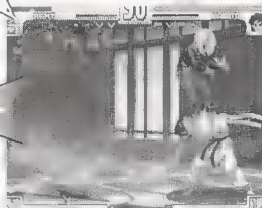
操作がいそがしく非常に難しいが、それに見合うだけの決定力を持つ連続技なので、是非とも練習してモノにしていただきたい。



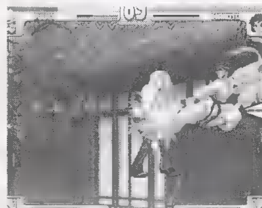
「暴れ土佐波砕き」で打ち上げたら前ジャンプして……、



中の「閃空カカト落とし・剣」で追い打ちして…、



着地してすぐダッシュで裏にまわり、弱Ⓟで拾い…、

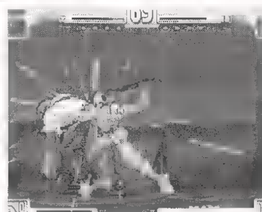


さらにキャンセル「暴れ土佐～」。1、3、4発目がヒットする。

いぶき

●ジャンプ弱Ⓟ→ジャンプ➡+強Ⓟ→鎧通し

いぶきのジャンプ強Ⓟ、空中ターゲットの弱Ⓟ→➡+強Ⓟは、ヒット時の効果が反転のけぞり（投げられ判定が残っているやられモーション）のため、「鎧通し」を連続技にすることが可能。ダメージ補正もほとんどかからないため、大ダメージとなる。



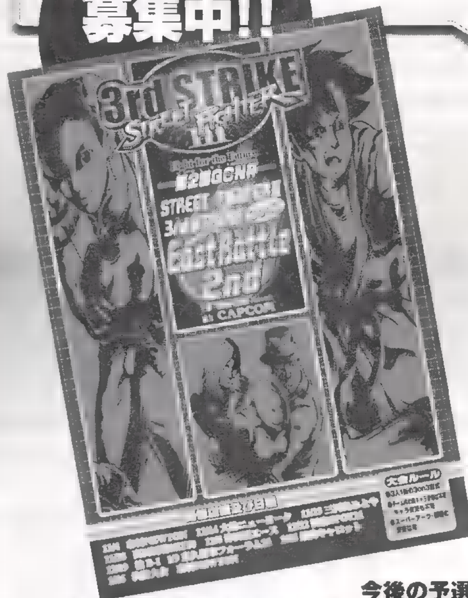
反転のけぞりに「鎧通し」が決まる、決定的瞬間。

第二回GCN杯 STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE East Battle 2nd

主催：Game Center Network
協力：CAPCOM

参加者募集中!!

強いヤツが待っている！



①予選から決勝まで全て3on3の勝ち抜き戦。
②キャラ変更なし、チーム内同キャラ不可、SAセレクト自由。
③優勝しても決勝に参加できない方の参加は不可。

代表者が来られなくなっても欠員補充はなし。

代表権取得者の他店舗予選の参加は不可。
④大会上位2チームが決勝大会に出場できます。

1月15日のPC巣鴨は、予選終了と同時に前夜祭という形でシングルの大会を行います。この大会の結果が決勝大会へ影響を与えることはなく、誰でも自由に参加出場することができます。

本大会に関するお問い合わせは、予選が行われる各店舗まで。HPがありますので、そちらもご覧下さい。
http://www.ceres.dti.ne.jp/~cat-k/gcn/index.html

今後の予選/大会開催日 一覧

大会開催日	種別	店名	場所	連絡先
12月12日(日)	予選	GAME SPOT21	東京・新宿	03-3343-0010
12月19日(日)	予選	GAME CENTER B-1	千葉・柏	0471-44-5597
1月9日(日)	予選	GAME FORUM21	東京・東久留米	0424-76-5657
1月15日(土)	予選	PLAY CITY CARROT巣鴨店	東京・巣鴨	03-3943-6735
1月16日(日)	決勝	GAME NEWTON	東京・板橋	03-3558-9766

ここでは、2回目までの予選の結果をお届けしよう。

1回目	11月7日	2回目	11月14日
店舗名・NEWTON		店舗名・ニューヨーク	
一位	お袋Bjrリックドム マッチ（豪鬼） アイスマン（ヒューゴー） メスター（ユン）	一位	矢崎拳闘会 ラキラ（春麗） ヤザキ（ダッドリー） マチダ（オロ）
二位	ダルシム[illegible]東京支部 アニキ（ネクロ） にくきゅう（ヤン） シャオ（いぶき）	二位	たかのゆりビューティークリニック たまたまパラダイス（ユン） 草薙啓祐（アレックス） カトリーヌ関西（Q）

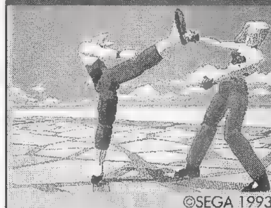
ゲー事典 GCNとは…ゲームセンター（主に関東の9店舗）が、協力してビデオゲーム業界を盛り上げていこうという主旨のもとに集まった組合のようなもの。活動は主にゲームの大会。

アルカディア編集部・責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

TEXT：伊勢猫&C・LAN

今号のキーワード
『3D対戦格闘』



©SEGA 1993

ポリゴングラフィックなどの三次元図形処理を用いたキャラクター同士が、格闘技の技で相手と闘うゲームの略称。1993年にセガから発売された「バーチャファイター（VF）」がその草分け的な存在であり、現在でも幅広いプレイヤー層に支持されているゲームジャンルの1つ。

足位置【あしいち】
キャラクターがファイティング・ポーズを取った時に、お互いの足がどういった位置関係なのかを指し示し、正位置よりも八の字では密着時に両者の間合いが離れるため、反撃や空中コンボ等が一般的に狙いづらい。角界の力士であれば、本来はあまり関係のない事柄。

アンジュ【あんじゅ】
①角状、或いは角度測定といった意味を持つ、アンジュレーション(angulation)の略語。3D対戦格闘に関してはフィールドの高低差や、傾斜などのことを意味している。②空中コンボを失敗した時の言い訳。例＞今の、〜だよ……。

1フレ投げ【いちふれなげ】
コマンドの入力が完成した直後に1フレームで成立する投げ技の通称。2D対戦格闘ゲームの場合とは性質が異なり、打撃技の出がかりを投げることは原則的にできない。鉄山靠を画面端から吸い込めたのも、今となっては昔話。

浮き【うき】
①特定の攻撃がヒットしたことによってキャラクターが空中へと吹き飛ばされ、操作不能に陥った状態。②魚がかかったどうかを探るための釣り道具。バス釣りなどのルアーフィッシングでは使わない。

お約束【おやくそく】
ある一定の状況に置いてセオリー通りの行動で反応し、対応することと。あまりにも度が過ぎてしまうと「馬鹿の一つ覚え」等へとレベルUPする可能性が出てくる。例＞教科書通りの〜。

カウンター【counter】
①相手が攻撃する瞬間を狙って繰り出す攻撃。主な効果はダメージの増加で、場合によっては「よろけ」などの状態変化を誘発することもある。②ブランカのローリングに大パンチを合わせてDKO。

返し技【かえしわざ】
①対戦相手の攻撃をガードした後、その技の戻りモーションへ確実に入れられる反撃に用いる攻撃（＝反撃技）。お互いの間合いが密着した状況であれば、発生の早い投げが基本。②「投げ」を連想するのがバチャっ子、「当て身」を思い浮かべるのは鉄拳マニアの証。

空中コンボ【くうちゅうこんぼ】
キャラクターを高く浮かすことが可能な打撃技等のヒット後、落下してくる相手に対して空中で追い打ちとなる攻撃をヒットさせること（⇒バウンドコンボ）。ギャラリーや対戦相手に自己の腕前をアピールするあまり、実用性を伴わない物が珍重されるケースも多い。

硬化【こうか】
①打撃技等の攻撃判定が消失しているフォローモーションのことを指し、この間は一切の操作を受け付けていない（⇒ガード硬化／⇔発生）。攻撃側の硬化が長いほど、ガード側は反撃を容易に狙い易くなる（＝硬化差）。②固まって動かなくなること（＝フリーズ）。

捌き【さばき】
①攻撃を受け流して、相手の状態を崩すこと（⇒DH／⇔弾き）。直接的なダメージを与えることはできないが、お互いの硬化差が大きければ、二択や確定追い打ち等を狙っていける。②幼児化して王（ファラオ）のしばきを食らう。

Gキャン【じいきゃん】
①連係技の途中でガードボタンを押すことでコマンド入力をキャンセルし、円滑に別の固有技を出す入力方法（＝Fキャンセル）。空中コンボや連係の組み立てに使うと効果的。②攻撃の戻りモーションをキャンセル。例＞千本パンチ。

しゃがパン【しゃがぱん】
①しゃがみ状態から繰り出されるパンチの略語（＝しゃがⓅ、下パン、下Ⓟ）。連係に対する割り込み等に使うのが一般的。②肉食のキリン（正しくは雑食）の「たっけーしたパン」はガード位置不明。

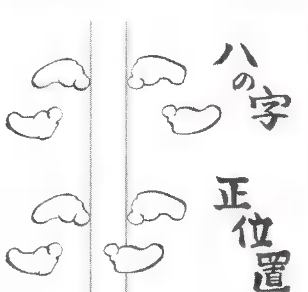
しゃがみダッシュ【しゃがみだっしゅ】
①しゃがみ状態でダッシュすることで、上段攻撃を避けつつ移動可能（⇒風神ステップ）。セガ系のゲームであればコマンドは⬁⬊や⬁⇩⬊入力になる。斜上↓Ⓟの後は、しゃがみバックダッシュから投げでの反撃を狙うといい。

重量級【じゅうりょうきゅう】
①体格が一回り大きく、体重が重いキャラクター（⇒投げキャラ／⇔軽量級）。普通のキャラクターに比べて浮きが低いため、空中コンボ等が入りづらい。②アリカの制服をデフォルト装備した格闘家。

立ち〜【たち〜】
①しゃがみダッシュを入力することで、立ち状態からしゃがみ状態へと素早く移行し、立ち途中、或いはしゃがみからの固有技を円滑に出すことを示す。技名と組み合わせて使う。例＞〜斜上、〜猛虎。②間違った組み合わせで使うと刑法に触れて、現行犯逮捕される。

ダウン攻撃【だうんこうげき】
ダウンしているキャラクターに対してのみ出せる専用技（＝追い打ち攻撃）。
ジャンプ追い打ちが大ダウン、それ以外は小ダウン攻撃。シントク設定だと「カウンタージャイアントスイング↓大ダウン」でKO。

足位置【あしいち】



重量級【じゅうりょうきゅう】



捌き【さばき】？



INFORMATION
※記事内の記号について：「＝」……同義語をあらわします。「⇒」……類義語をあらわします。「⇔」……対義語をあらわします。「例＞」……用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切ってあらわしています。

チキン【chicken】
①俗）臆病者。すかし待ちクンや下段ケズラーなどに与えられる称号。逃げ待ち糞姑息なイメージ。②鶏肉。肉類の中では脂質が少ない。鉄分・カルシウムを多く含み、特に不飽和脂肪酸の割合が高いことはあまりにも有名。③鳥の雛。

地名＋○○【ちめい＋○○】
○○はキャラ名。当地でそのキャラを使う個人のリングネームを指す。自称は自由だが、これを使っても弱いと有名にはなれないので注意。例＞新宿ジャッキー、佐渡島ガライアス、今市鉄心。また、○○に現象や動作を当てはめ、特定のテクニックなどを示す使い方もある。例＞台湾ステップ、モザンビークコンボ、鰺ヶ沢パターン

中段【ちゅうだん】
①しゃがみガード不能の打撃属性。対＞上段、下段。②剣術などで上段と下段の中間に武器を構える型。

ディレイ【delay】
①コンビネーション技の入力タイミングを遅らせた時間差攻撃、またはその行為。②遅延。延期（する）。③（わざと）ぐずぐずする。④信号の遅れを意味する通信用語。⑤同じ音節をタイミングをずらして重ねる技法を意味する音楽用語。

.1【てんいち】
①ＶＦ2.1の略称。以降、マイナーチェンジ版製品をも広く指すようになった。②京都に本店を置くラーメン屋「天下一品」の略称。ドロリとしたコクのあるスープがウリ。なお関東近縁にある中華料理店「天下一」は関係ない。

投げ抜け【なげぬけ】
投げ技を受けた後に特定のコマンドで回避する行為で、ストⅡX以降の対戦格闘ゲームに多く見られるシステム。よく「抜けねー！～したよ！　今絶対したって！　ボタン壊れてるよコレ!!　おーい店員」などと悔し紛れに叫ぶ場合があるが、それボタン押すの遅いって。

生蹴り【なまげり】
俗）ＶＦシリーズのⓀ。現在ではボタン1つで出せる上段ハイキック全般がこう呼ばれる。

二択【にたく】
二者択一の略。密着戦で一方が何らかの理由で先に動ける有利な状況下でのオフェンス。基本的に一方が上下ガードの選択しかできない場合を指す。中段と投げの～が一般的。ＶＦ2等では～に使う技のコマンドが重複したものがあり、自動～と呼ばれ恐れた。なお、フレーム単位で見れば完璧な～はほとんど存在しない。

発生【はっせい】
①技コマンドが完成してから効果が現れるまでの時間。単位はフレームで「～8フレーム」などと表現される。全キャラ全技の～と硬化差を知れば返し技の知識はすべて手中に収めたも同然だ。②生まれ出ること。③起こり始まること。例＞サマーの発生を巡って口論になり、殺人事件が～した。④卵子や胚子が発育して個体となること。

拾う【ひろう】
①空中判定の相手に技を当てること。②落ちているものを取り上げること。（⇕捨てる）

ファジィガード【ふぁじぃがーど】
①二択のタイミングに合わせ「しゃがみ→立ち」と移行することで、投げと中段の両方を回避するテクニック。自動二択の対抗策。打撃よりも投げ技のほうが早いことを利用しているため、鉄拳シリーズなどではあまり効果がない。

フレーム【frame】
①ディスプレイの1秒間の画像更新回数を表す画像処理用語。現在アーケードゲームは多くが秒間60～。数値データの単位に用いられる。最も早い技で発生10～弱、25～を越える技はあまり使われない。②わく。骨組み。額縁。③Webページ内の独立した分割表示領域を意味するコンピュータ用語。

ボタンガード【ぼたんがーど】
①ボタンを用いたガード。（⇕レバーガード）②衣服のボタンを酸性雨や放射能などから守るためのカバーのこと。今捏造してみた。

前ダッシュ【まえだっしゅ】
レバーを前に2回入れて行なう動作。素早く間合いを詰めたいときなどに使う。ゲームによってクイックフォワード、ステップインなど呼び方は様々。猛然と行なうとよい（⇕後ろダッシュ）。

横移動【よこいどう】
サイドビューの格闘ゲームにおける画面手前・奥への移動。相手の攻撃をかわしたり位置取りに使われ、ゲームにより8ウェイラン、エスケープなどの呼称がある。

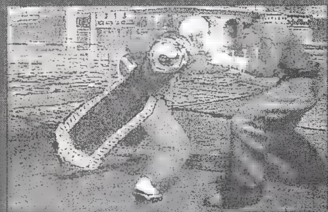
よろけ【よろけ】
打撃等でよろめいた行動不能状態。何らかの回避手段が存在する場合が多い。ゲームにより～以外にもひるみ、くずれなどの状態変化があり覚えるのが面倒臭い。

3D対戦格闘ゲームと続編の関係

3D対戦格闘ゲーム……VF（セガ）の登場から6年、VF2の登場から5年、VF3登場から3年、VF3tbの登場から2年、鉄拳（ナムコ）の登場から4年、鉄拳2の登場から同じく4年、鉄拳3の登場から2年、鉄拳TTの登場から半年、DOA（テクモ）の登場から3年、DOA＋＋の登場から1年、DOA2の登場から1ヶ月……つまり今は1999年12月だ。

こうして鑑みるに、3作以上発表されている3D対戦格闘ゲームこそが時代の担い手であり、ある意味勝者といえよう――なんとなく。

つーか実は逆か。これらは知名度が高く、家庭用版も含めて売れてもいる。続編が出るのはクオリティ、もしくは人気の高いゲームの証であり、3作も出るとなればその傾向はなおさらであり、大人の話をすれば「まだまだ稼げまっせ～」という算段もあり、新たに得たノウハウを生かすのも当然の考えであり、これは別に3D対戦格闘ゲームどころか、ゲームに限ったことでもないという、いわば商業の基本かもしれぬ問題であり――かようにして業界は発展していくものと思われつつも、コラムというもおこがましい支離滅裂なアトモスフィアをフロートさせながらバニッシュするとしよう。(C・LAN)

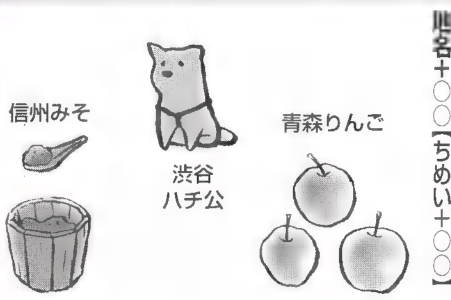

ファイティング武術は2作目まで。う～ん、こりゃ惜しい！

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

チキン【chicken】



地名＋○○【ちめい＋○○】



前ダッシュ【まえだっしゅ】
バックダッシュの修得には相当の訓練を要する。



INFORMATION
質問・リクエスト募集……『ゲーマー用語の基礎知識』では、扱[illegible]てほしいジャンル、解説し[illegible]ほしい用語等[illegible]随時[illegible]
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー アルカディア編集部 [illegible] 用語係 Eメール[illegible]投稿は[illegible]まで。

OLD GAME MUSEUM

ストライダー飛竜
1989／CAPCOM

©モト企画 ©CAPCOM

並び立つもの無き孤高の姿、特A級ストライダー「飛竜」

80年代ビデオゲーム黄金期の最期を飾るかのようにあらわれた「飛竜」は、壮大な世界描写とハードボイルド極まる主人公像で強烈にファンの心を魅了した。その壮麗にして痛快な暗殺活劇の美学は、10年の歳月を経た現在もなお他作品の追随をゆるさぬ遥かな高みに輝きを放ちつづけている。

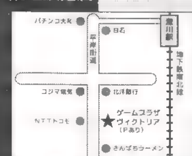
「飛竜」がリリースされたのはちょうど10年前、抜きんでたグラフィック表現力を誇るシステム基板「CPシステム」の初期タイトルのひとつとしてだった。

人々はまず、画面に収まりきらぬほどの巨大なスケールを持ったキャラクターや敵要塞のからくりに驚愕した。大きなオブジェクトを扱うのに長けたCPシステムのソフトとしても並外れてスケール感にあふれたその画面は、まさに常識を吹き飛ばすインパクトを持っていた。

単に大きいというだけではない。「冥王」グランドマスターによって統治された世界、空中戦艦バルログと巨大な反重力装置、ツンドラの荒野を切り裂く稲妻、大アマゾンの樹海をのし歩く太古の恐竜など、登場するものすべてがプレイヤーの想像力を刺激する気宇壮大なイメージに満ち溢れていた。

「飛竜」はゲームにおいてかつてない、そして以降も超えられることのないオリジナリティにあふれたビジョンとアクションを描いた。断崖絶壁を猛烈なスピードで駆け下り、素手でオーヴァーハングをよじ登り、スライディングで敵弾をかわしつつ相手との距離を詰め、プラズマ粒子刀「サイファー」であらゆるものを斬り裂く。アクションゲームとしてはプレイがパターン化しやすいなどの弱点もあったが、このあまりに新しいヒーローの活躍とその世界は、ゲームプレイを越えてファンの心に刻まれた。そして今も、その姿は伝説として語り継がれているのである。

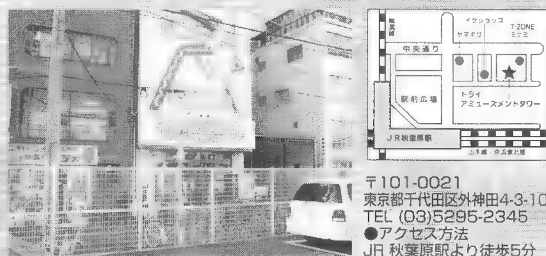
飛竜設置店 ゲームプラザ　ヴィクトリア

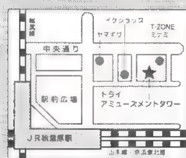


●主なレゲータイトル
ファイナルファイト、ナムコミュージアム、ウルフファングなど月によってかわります。

〒005-0004
北海道札幌市南区澄川千条3丁目3番
TEL　011-813-6025
●アクセス方法
地下鉄南北線　澄川駅で降りて徒歩5分

OLD GAME のある店 トライアミューズメントタワー 東京・秋[redacted]


なんと、7フロアの全部がゲーム！　レゲーだけでなく、ニューゲームの入荷の早さにも注目。



〒101-0021
東京都千代田区外神田4-3-10
TEL (03)5295-2345
●アクセス方法
JR 秋葉原駅より徒歩5分

実にビルの7階までがすべてゲームセンターという大型店舗。主にレゲーは5～7階で扱っており、機種選定はお客さんからのリクエストに応えてくれる形式。なお、入荷したレゲーで「消さないで！」という機種があれば、投票次第では設置期間が延長される。

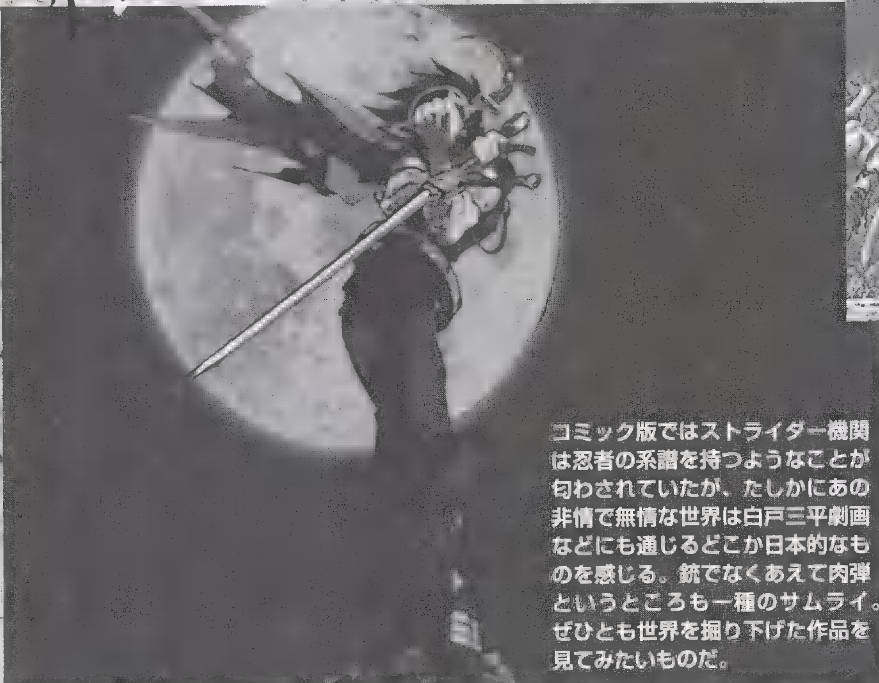
最新のゲームもしっかり入ってくるので、幅広い層に対応しているといえる。また、各階の壁や階段には、多数のポスターやチラシがビッシリ張られているので、要チェック。

ゲー事典 1989年に出たゲーム：テトリス（セガ）、ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（セガ）、ゲイングランド（セガ）、スーパーモナコGP（セガ）、クラックダウン（セガ）、ゴールデンアックス（セガ）、フェリオス（ナムコ）、ワルキューレの伝説（ナムコ）、ファイネストアワー（ナムコ）、ウィニングラン（ナムコ）、マーベルランド（ナムコ）、ロンバーズ（ナムコ）

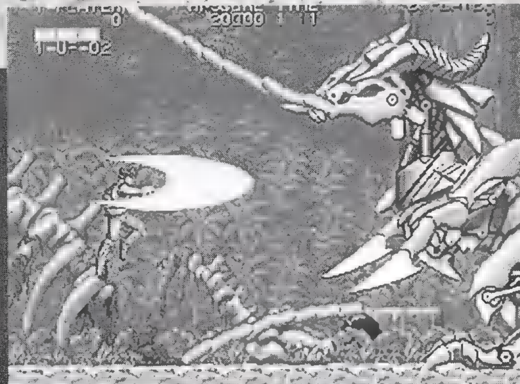


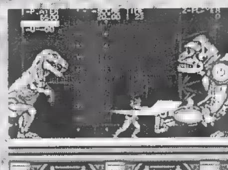
©モト企画
©CAPCOM CO.,LTD.1989、1999 ALL RIGHTS RESERVED.

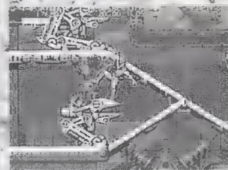
■この写真のみ「PS版ストライダー飛竜」のものです。

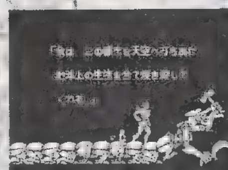


コミック版ではストライダー機関は忍者の系譜を持つようなことが匂わされていたが、たしかにあの非情で無情な世界は白戸三平劇画などにも通じるどこか日本的なものを感じる。銃でなくあえて肉弾というところも一種のサムライ。ぜひとも世界を掘り下げた作品を見てみたいものだ。









スケールの大きな映像や続々登場する好敵手は荒唐無稽すれすれだが、ギリギリでハードな世界にとどまっている。ストラビンスキーのバレエ音楽を思い出させるBGMも多彩な世界を華麗に盛り上げていた。

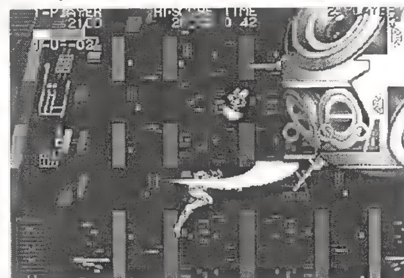
ゲームとしての「飛竜」は、ルーツをカプコンの「トップシークレット」に見ることができる。伸縮自在のワイヤーを使って工事現場のような足場をよじ登り、ぶらさがり、あるいは飛び越え、時には敵を弾き飛ばす。この自由な動きを、しなやかな肉体による忍者のごとき体術としてさらに昇華させようとしたのが「飛竜」のアクションであろうと筆者は考える。

ちなみに「トップシークレット」は特殊工作員による潜入、という設定も飛竜の原型となっており、同ソフトのファミコン版「ヒットラーの復活」ではさらに自由なアクションと男くさいドラマが堪能できるので強くおすすめ。

足場をよじ上り下りしつつ格闘するという骨格は同じくCPシステムの「ウィロー」や「ルースターズ（ワンダー3）」をはじめとするプラットホーム（足場）型アクションの新しいお手本となり、スライディングなどの体術は「ストリートファイターII」を経てアクションゲームのスタンダードになっていった。他社製品だが「エドワード・ランディ」やメガドライブの「ガンスターヒーローズ」などオマージュ的作品も数多い。

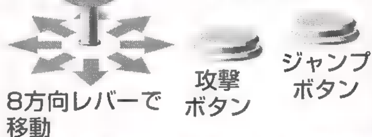
多くの影響を他の作品に残しながらも、孤高であるがゆえにこれまで続編を手がけられることのなかった「飛竜」。まさに飛竜のために進化したような現代のマシン性能でその世界がどう描かれるか、じつに楽しみである。

豪快なアクションと並ぶ「飛竜」の際立った魅力が、特A級ストライダー、飛竜という存在だろう。



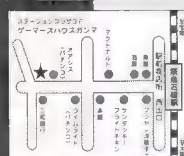
ここまで軽やかに空中回転を決めるアクションゲームはかつてなかった。ジャンプ、スライディング、壁登りなどアクションのひとつひとつがとにかくキモチイイ。操作は少々難しいが、決まったときの気分は最高。まさに自分がヒーローになった気分を味わえる。一瞬で敵を両断する鋭利な攻撃感覚も新鮮だった。

ストライダー飛竜 操作説明



8方向レバーと攻撃&ジャンプの2ボタンで操作する。レバーを入れながらジャンプボタンを押すことで下の足場に下りたり、スライディングを決めることができた。説明カードには「行きたい方向にレバーを入れろ!!」と書いてあり、上手く操作すれば垂直の壁さえもよじ登っていってしまう。攻撃は左右2方向だが、強力なオプションにまかせることが多かったかも……。

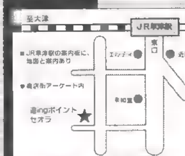
飛竜設置店 ゲーマーズハウス ガンマ



●主なレゲータイトル
ミサイルコマンド、アテナ、ヘッドオン、スイマー、ロストワールド、サスケVSコマンダー、カンガルー、その他多数

〒563-0032
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F
TEL 0727-62-6780
●アクセス方法
阪急宝塚線石橋駅下車 西口から200M

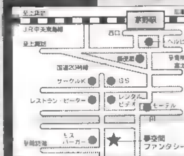
飛竜設置店 遊ingポイント セオラ



●主なレゲータイトル
ファイナルファイト、グラディウスII、グラディウスIII、エキサイティングアワー、アルゴスの戦士

〒525-0032
滋賀県草津市大路1丁目7-12
TEL 077-562-0428
●アクセス方法
JR草津駅より徒歩4分

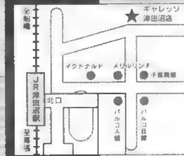
飛竜設置店 夢空間ファンタジー



●主なレゲータイトル
ASO、くにお君（テーブル台）、ドルアーガの塔など、200タイトル以上のストックよりリクエスト可能。

〒391-0001
長野県茅野市茅野2730
TEL 0266-72-5339
●アクセス方法
中央線茅野町よりタクシー4分、中央高速 諏訪I・Cより3分

飛竜設置店 ギャレッソ津田沼店



●主なレゲータイトル
モンスターランド、魔界村、ウルフファング、1942など

〒274-0825
千葉県船橋市前原西2-15-16 酒井ビル内
TEL 047-474-4761
●アクセス方法
JR津田沼北口を出て徒歩2分

ゲー事典 1989年に出たゲーム（2）：天地を喰らう（カプコン）、クイズカプコンワールド（カプコン）、エリア88（カプコン）、ダライアスII（タイトー）、ファイナルファイト（カプコン）、ファイナルブロー（タイトー）、ナイトストライカー（タイトー）、ファイティングファンタジー（データイースト）、クライムファイターズ（コナミ）、グラディウスIII（コナミ）

Rescue Emulator!
レスキューエミュレータ!

基板が故障中でお困りなら

愛蔵の業務用ゲーム基板が故障したら…オーナーがもっとも恐れる事態だ。しかし、今ならエミュレータがある。

Text:GreyZone

パソコンの処理速度の暴力的なまでの向上によって、現在では、パソコンに業務用ゲーム基板（以下基板）のふりをさせることができるようになっている。一般に、何かの「ふり」をするプログラムのことをエミュレータといい、アーケードゲームを動作させるハードウェアのエミュレータのことを、アーケードゲームエミュレータ（Arcade Game Emulator以下AGE）という。

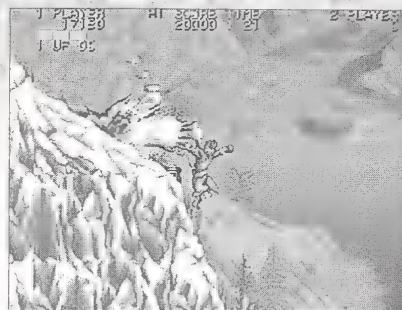
AGEは、基板上のソフトウェアを、ほぼそのまま動作させることができる。現在のAGEは、インテルのペンティアムⅡ400MHzクラスの処理速度があれば、モトローラのMPU、68000を搭載していた頃までのアーケードゲームを、100％の速度で動かすことができるというところまできている（Macだと G4でも……）。また、現在AGE上で動作するアーケードゲームは数千タイトルにものぼり、今回のお題となっている「ストライダー飛竜」も、ほぼ完璧に動作させるAGEが存在する。

AGEでゲームを動作させるためには、AGE本体と、基板上に載っているROMの中身をパソコンで扱えるファイルの形にした、いわゆるROMイメージが必要だ。本来的には、自分の持っている基板から、ROMリーダなどの機材を使ってイメージファイル化するのだが、あらかじめROMイメージ化されたものがインターネット上で配布されていることもある。現実的には、これを利用するのがもっとも近道だが、そういったファイルを扱うサイトには、自分の持っていないROMイメージも置いているはず。自分の所有していないゲーム基板のROMイメージを所有することは、著作権の重大な侵害にあたる。ROMイメージがらみで、ついに逮捕者も出たので注意してほしい。逆に、自分の持っている基板のROMイメージすら、そういったサイトから入手していいかというと、これもまた灰色だと言わざるを得ない。とはいえ、エミュレータ本体自体には違法性は（ほとんどの場合）ないので、失われたアーケードゲームを蘇らせる有用な手段として、正しく利用したい。

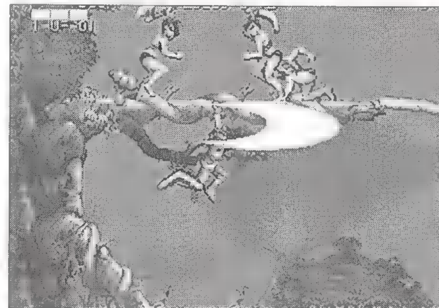
さて、ストライダー飛竜の基板を持っていながら、基板の故障によって満足に遊べないなら、AGEを利用し、ふたたびその勇姿を蘇らせよう。「ストライダー飛竜」に対応したAGEは、下記の通りである。

エミュレータ名/対応OS/入手先
MAME
Windows9x/NT,DOS,MacOS,Linux,etc.
http://mame.retrogames.com/
Callus　DOS,Windows9x
http://www.arcadestrome.com/

破壊、暗殺、侵入、要人警護など善悪を超越してあらゆる依頼任務をこなす国際的超法規集団、ストライダー機関。もっとも能力の優れた者だけに与えられるA級ライセンス、その中でもごく数名だけが持つ「特A級」の持ち主。素性や本名などはまったく不明で、感情やセリフすらほとんど表には出てこないが、だからこそほとばしるニヒルな香り漂う強烈なヒロイズムに男心はしびれまくりだ。

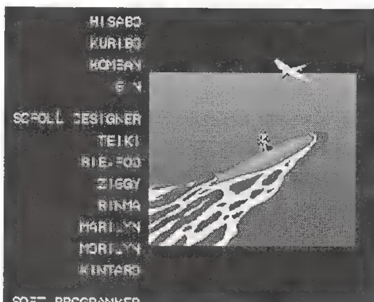


もとより正義のためでなく、いわば金で雇われた殺戮機械であるストライダーが、地上の殲滅をもくろむグランドマスター……神の力を得た男と激突するというドライな構図が激しく熱い。悪を叩くには悪あるのみ、というワイルドな思想。生身の人間として最高の能力を持った男と、人を超えた存在との死闘……も、燃える！「職業」や「ヒーロー」を描くゲームはあっても、ここまでかっこいいプロフェッショナルの姿を描いた作品は他に存在しない。このゲームの企画者は、他にも「ノスタルジア」（X68／メガCD）や「キャノンダンサー」（アーケード）、「サブマリンハンター鯱」（PS）といった作品を手がけているが、そこで描かれているのはやはり正義感を越えた「プロフェッショナル」同士の壮絶な対決だ。



ビデオゲームはさまざまなヒーローたちを生んできたが、その中でも飛竜はオリジナリティの高さと印象の強さで突出している。少年の日、夢想の中でマンガのスーパーヒーローに同化したときと同じ甘やかなあこがれをファンは飛竜の姿に抱くことができる。その謎と影をまとった姿は、間違いなくハードボイルドなヒーロー像のひとつの頂点だ。

（祝・復活特別寄稿：栗原桃郎）



募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

レゲーコーナー設置店

【GAME IN DAIEI】
〒272-0023　千葉県市川市南八幡4-1-7　駅南ビルB-1
TEL.047-376-9764
アクセス方法／JR「総武線」本八幡駅より徒歩1分・都営地下鉄「新宿線」本八幡より3分・「京成線」八幡駅より10分
主なレゲータイトル／上海、上海Ⅱ（Ⅱ基板でコラムスも）

【ゲームコーナー　ヤングパレス】
〒296-0001　千葉県鴨川市[illegible]渚884-6
TEL.0470-93-6431
アクセス方法／外房線　鴨川駅より徒歩3分
主なレゲータイトル／くにお君、飛翔鮫、バブルボブル、ファイナルファイト

【ハイテクエンタテインメント・アーサー】
〒389-2253　長野県飯山市大字飯山本町1169
TEL.0269-62-3017
アクセス方法／JR飯山[illegible]飯山駅より徒歩7分（駐車場15台アリ）
主なタイトル／グラディウス、ファイナルファイト、迷宮島

【ゲームプラザ　トンガ王国】
〒453-0014　愛知県名古屋市中村区則武1-16-5　第1コーポ1F
TEL.052-452-0304
アクセス方法／JR名古屋駅　太[illegible]出口から徒歩5分
主なレゲータイトル／忍者龍剣伝、雷電DX、ぷろっけん

【タイトーイン002スタジアム】
〒560-0026　大阪府豊中市玉井町1-9-3
TEL.06-6844-0586
アクセス方法／阪急宝塚線　豊中駅　西口より徒歩1～2分
主なレゲータイトル／アフターバーナーⅡ、USクラシック

【アババ天神橋店】
〒530-0041　大阪府大阪市北区天神橋3-8-23
TEL.06-6357-6677
アクセス方法／JR天満駅より徒歩5分・地下鉄扇町駅より徒歩3分
主なレゲータイトル／R-TYPE、マジックソード、天地を喰らうⅡ

【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL.092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分
主なレゲータイトル／イメージファイト、スーパーバレー'91

ゲー事典　1989年に出たゲーム（3）：R-TYPEⅡ（アイレム）、イメージファイト（アイレム）、ゼロウイング（東亜プラン）、鮫！鮫！鮫！（[illegible]プラン）、ヘルファイア（東亜プラン）、プラスアルファ（ジャレコ）、天聖龍（ジャレコ）、BIG RUN（ジャレコ）、アトミックロボキッド（UPL）、忍者龍剣伝（テクモ）、ポンピングワールド（ミッチェル）

マイノリティが熱狂した街頭電子芸術の再評価

TWENTY CENTURY ARCADE GAME EXPRESSION

20世紀アーケードゲームの表現

ゲームセンターの暗がり、紫煙の向こうにこうこうと光った、あの日の走査光。
一つ一つはか細い響きなのに、それぞれが呼応したうねりは力強いコーラスだった。
電子表現の魅力に、僕らはとりこになっていた。

No.001「イントロダクション」

Introduction

家庭用ゲーム機にぶっちぎりで先んじて、1971年にノラン・ブッシュネルの手によって開発された初のアーケードゲーム「コンピュータ・スペース」が世に出てから約29年が経過した昨今、ビデオゲームは完全に家庭・生活の中に溶け込み、もはや特別な存在ではなくなっている。コンピュータの発達とほぼ足踏みを同じくして進化してきたアーケードゲーム。その表現は技術の進化に伴い高度になり、日々一歩ずつ現実世界へと近づいてきている。このコーナーは、そんなアーケードゲームの「表現」をキーワードとして、黎明期からのアーケードゲームの進化と歩調を合わせ、時代に埋もれた電子表現の小さなきらめきを見つけだしていく試みだ。

TEXT:袴田直樹

映像と音声は不可欠?

「ビデオゲームの表現」を考えたとき、すぐ思いつくのが画像と音声による表現だ。画像がないとゲームとしてはちょっと異色になるし、音声がないとどんなゲームでもかなり味気なくなるもの。

しかし、画像のないゲームは存在する。セガサターンの『風のリグレット』はすぐ思い出されるだろうが、アーケードにも、「音」だけで楽しませる趣向のゲームがあった。ヒューマンやコナミからリリースされた作品(※1)だったが、「映像」という表現をあえて捨てることを演出効果の一つと考え、それによって成り立つゲーム性を狙ったわけだ。これもひとつ「アリ」な方向性だったといえるだろう。

そして、「音」すらなくてもいいと思わされた経験も二度ほどある。一つは映像を「憧憬の対象」として捉える場合だ。基板ショップで5年ぶり、10年ぶりに出会えたゲームがあるとする。当然激ヤバマストアイテムとして即ゲット。一通り遊んで、あとはアトラクトデモなど流しっぱなしにしておき、当時に想いを巡らせる。業務用ゲーム基板を買ったことのある人には、そんな経験があるのではないだろうか? 非日常の象徴だったもの、高嶺の花だと思っていた一品のひときわの存在感が、生活空間にぎこちなく放射されている状態。憧憬の放射を満身に受容し、恍惚とアルファ波を脳内に満たしているとき、頭の中には別の音が聞こえているものだ。だから、絵が常に流れているだけで満足であったり。……ちょっと無理があるか?

もう一つ、別の音との意外なマッチングによって、本来の音の存在意義を見失ったという事例について話そう。私は'95～'97年の間、毎週のようにクラブに通っていた。クラブに流れるPSGを彷彿とさせるブリープサウンド、下腹から伝わる低音、爆音を主体とした音楽性に、ゲームミュージックとリンクするものを感じて、のめりこんでいった。この道にハマるきっかけとなったのがTGNG(TokyoGamersNightGroove)というイベント。今はなき(自主休業中)麻布のイエローに、あえてチープなファミコンを持ち込み、爆音の中でプレイするという趣向にシビれた。当然ファミコンの音など聞こえないのだが、ディスプレイ上のチープなグラフィックと、爆音の難解なサウンドとが、危ういバランスのもとにきわどく同期して、斬新な世界観を創り出していたのだ。

クラブの熱気が私に見せた幻想体験の中で、「ゲームの音なんか要らない、映像があればいいのだ」という確信が、脳ミソの中で繰り返されていた。……まあ、そんな体験だ。

……と、「音」「映像」どちらも「なくてもOK」という結論に持ち込む、本連載のフリのためのゴリ押しの論旨が展開されてきたわけだが、逆説的に、映像と音はビデオゲームにとってなくてはならない要素であるということが見えてこないか? 両者は相乗効果により、より高度な体験を我々に味わせてくれるものなのだ。それは、ゲームと同じく「音」と「映像」の文化、「映画」の歴史が証明している。

とはいえ、アーケードゲームは、「音」「映像」だけで成り立っているわけではない。それで成り立つなら、「映画」と同じということになってしまう。では、アーケードゲームならではの表現とはなんだろうか?

アーケードゲームならではの表現

アーケードゲームは、お金を稼ぐためのものという本質があり、"筐体"と呼ばれる箱にパッケージングされ、お金が投入されて初めて稼動する。

いまでこそアーケードゲームは汎用の筐体に収められるものがほとんどだが、「一つのゲームに一つの筐体」といった形態もまだまだある。つまり、大型筐体ものだ。ゲームに即した筐体デザインで、そのソフト(ここでいう基板)の楽しさを引き立てるのである。いわゆる体感ゲームといわれるもののように、モーター・空気圧・てこの原理で筐体がゲームと同期して動くものもある。「音」「映像」「筐体」が三位一体になって、ゲームの「表現」を成立させているのだ。

入力装置も「表現」の一助となっている。シミュレーション性の高いものは実機にできるだけ近い入力装置が用意されるし、「いくらもぐらたたきの変形であっても」コナミのビーマニシリーズは、「筐体」「入力装置」だけで、表現のかなりの部分を占めると思わせるほどの雰囲気を漂わせている。これが普通の筐体に入って、ただのボタンで遊ばせるものだったら、ここまでの支持は得られなかっただろう。

つまり、アーケードゲームの表現において「音」「映像」「筐体」は不可分のものというわけだ。

次回からは、今回登場したカテゴリを基にして、基板とからめた解説を進めていきたいと思う。

ではまた次回。

ゲー事典 **(※1)ヒューマンやコナミからリリースされた作品**……ヒューマン『マッドタクシー』/コナミ『悪魔の映写室』

自宅で家庭で
業務用ゲーム基板を
動かそう！

ゲーマー究極形態

ARCADER NEO

アーケーダー・ネオ

第1回

『業務用ゲーム基板を楽しむのに必要なモノ』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、
用語解説付きであることを表しています。

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

「業務用ゲーム基板を家庭で遊ぶ」ということには、禁断の果実を食するような、一種背徳の感に似た楽しさがある。業務用ゲーム基板が普通の家庭で遊ばれるようになってから、早くも10数年の歳月が経とうとしているが、未だに「基板はじめたいんですけど……」という問い合わせは多いようだ。いつの世にも初心者はいるもの。今回から3回に分けて基板を遊ぶのに最低必要な事項を解説していこう。

ビデオゲーム筐体とは？

業務用ゲーム基板（以下基板）を動かすのに、まず選ばなければならない道がある。それは、どんな風に基板を動かすかということだ。筐体を使うか、コントロールボックスを使うかという2通りの道があり、ここで道が真っ二つに分かれる。

基板は本来「お金を稼ぐ機械の一部」で、その本来の形は筐体組込み状態だ。基板にとっては、そのありのままがベストともいえ、なおかつゲームセンターの雰囲気重視なら、筐体を選択すべきだろう。現在では、29インチのエアロシティタイプ（①）のが標準的だ。

筐体のメリットはまず“機能がオールインワン”であるということだ。当たり前だが、筐体があれば、あとは基板を用意すればすぐ遊べる。画面の縦設置も可能だし、本来の姿勢、目線でゲームを楽しめる。電源も、家庭用の100Vのもので OKと話が早い。

筐体の中身を覗いてみれば分かるが、構造は至ってシンプル。映像を映し出すモニタ、基板に電気を供給する電源部分、ジョイスティックやレバーがついているコンパネ部分、あとはスピーカーとかコインセレクタくらいのモンだ。

筐体のデメリットは、やはりその大きさ。ゲームセンターで並んでいるのをみると、さほどではないと思うかもしれないが、部屋にあると圧倒されること間違いなし。「アストロシティ（②）」になると、その構造から搬入すらできない場合もちらほら。

コントロールボックス派

コントロールボックスは基板ショップやパーツ屋さんが考案して作られたものだ。10数年の時間を経て、さまざまなモデルチェンジを繰り返して熟成され、最近のものはボタンも多いし機能も横並びで、どの機種も遜色なく遊べる。

コントロールボックスは筐体の中身をギュッと凝縮したもので、かつ連射装置などの付加装置（③）が付いている。さすがにモニタはないものの、代わりにRGB－ビデオコンバータ（以下コンバータ）という装置が内蔵されていて、家庭用TVに映せるようになっている。これで自宅の大画面TVでゲームを楽しむことができるのだ。

映像信号にはいろいろ種類があるが、一般に信号線が多ければ多いほど映像はクリアになる。基板から出力されているRGB信号は、映像信号を4つの信号に分けて伝送しているので綺麗なのだが、コンバーターは、それをわざわざ1つないしは2つに混ぜてしまっているので、画像の劣化は避けられない。とはいえ変換ICの進化や回路の見直しなどで、最近では画質の向上が著しい。

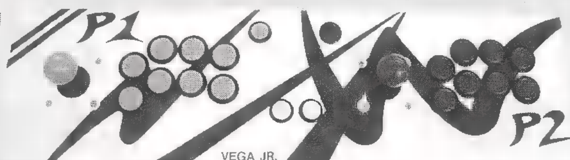
ただし、家庭用TV（④）では、一部の基板（⑤）において色がつかない、同期が取れない、画面の一部が欠けるという状態になることが間々ある。同じRGB信号であっても微妙なタイミングのズレや仕様の違いによりそのような状態になってしまうことがあるのだ。コントロールボックスのコンバータはあくまでも“簡易再生”程度に考えておいたほうが無難だろう。



筐体

本物の筐体はいわゆるオールインワン型、これさえあれば万事OK。場所を取るのが玉に瑕。家庭内に置くには少々の覚悟が必要。

PRICE 約20,000円～300,000円



コントロールボックス

筐体の機能を凝縮したコントロールボックス。家庭用TVとの組み合わせがもっとも現実的。
このほか、そのコントロールボックスに適したハーネスが必要。

PRICE 約30,000円～60,000円



袴田直樹(はかまたなおき):学生時代から3年半のゲームセンター店員を経てハーネスの内職(作ったハーネスが5万本～)や個人リース業を手がけ(株)ティーエムシージャパン入社。筐体整備・基板屋など経験を基に99年春、(有)センテックを設立。基板関連の雑誌記事も執筆し、知る人ぞ知る存在。かのVG2というサークルにも参加。植村伴北氏との交遊も深い。

モニタもいろいろ

家庭用ＴＶではそういった症状が免れないので、筐体から外した業務用ＲＧＢモニタ（以下モニタ）が売られるようになった。モニタなら、ビデオコンバータを介したときのような不具合が発生する心配はない。以前は18インチクラスが剥き出し状態、触れば感電必至な状態で売られていたが、近年ではケースに収められた安全な状態で売られている。モニタならではの利点を3つほど挙げてみよう。

■縦画面にできること

縦シューティングをプレイしたくてモニタを買う人はいまだに多い。家庭用ＴＶも縦にできないこともないが⑥"故障した"というレポートもたまに耳にするので、お勧めできない。

■高解像モードを持っていること

簡単にいうとバーチャファイターやバーチャロンが映るということだ。家庭用テレビやビデオコンバータでは、これらの基板からの映像信号⑦を映せない。

■RGB入力であること

最後はやはりこれだろう。ゲームセンターと同等の画質が得られるし、コンバータ通してはうまく映らない基板でもOK。しかし下手なRGBモニタをつかむとヒドい目にあうので注意。26インチのものは、10年選手が当たり前。25インチのものは登場が新しいし、画面もフラットで、重さも大きさも扱いやすいのでお勧めだ。

ハーネスをあなどるな！

コントロールボックスと基板をつなぐケーブル、これをハーネスという。ハーネスなくしては基板を動かすことはできない。また扱いを間違えるだけで基板やコントロールボックスが故障してしまうという意味でも重要な部品だ。

まず、ハーネスには"規格"と"方向"が存在するということ、そして一番壊れやすい、強いていえば消耗品であるということを知っておこう。規格はここ15年ほどの基板はＪＡＭＭＡ（ジャマ）という統一された規格なのだが、多ボタン化に伴い、サブコネクタやケーブルが必要な場合が多い。また"方向"とはコネクタに向きがあるということで、間違えると⑧電源ラインがキーなどの個所につながり、キーとび、もしくは不動となることがある。最近ではそうならないように逆差し防止機構があるが、万全ではない。

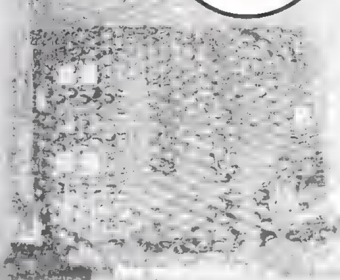
ゲームセンターでは基板を入れ替えするときくらいしかコネクタの抜き差しをしないが、家庭で遊ぶときは一日に何回も差し換えることになる。コネクタ自体の耐久性という問題もあるが、もともとそうした使用状況を前提としてないため、抜き差ししているうちにハーネスに負担がかかって断線ということにもなりがち。断線したらつなぐだけでいいのだが、それができるだけのウデが必要になる。そこが、業務用機器を扱ううえでの覚悟の部分といえるかも。



ハーネス

コントロールボックスを使う際に、基板とコントロールボックスを接続するのに必要。あまり丈夫ではないので、使い込むと断線・接触不良が生じる。

PRICE 約3,000円～6,000円



PRICE ぴんきり！

業務用ゲーム基板

これがなくては始まらねい。形、大きさはさまざま。写真はエアキャップで保護した状態だが、基本的に電子部品剥き出し状態。

そしてゲーム基板

値段・サイズ・手に入れやすさ・扱いやすさなどピンキリ。最初は値段が安めで一枚基板のものを選ぶといいかもしれない。そして何より大事なのは、自分の好きなゲームを選ぶ⑨ということだ。好きこそものの上手なれというが、欲しいタイトルがひとつでもあれば、おのずと道は開けるだろう。

基板を始めるのはもはやテレホビー感覚で、なにも難しいことはない。ただ規格がちょっと多いだけ。

基板には、家庭用ゲームマシンにはない「プロの道具」ならではの存在感があり、所有する喜びがある。ハマると人生が変わってしまうかも？　ではまた。



業務用RGBモニター

PRICE 約20,000円～80,000円

縦置き＆高解像度切替可能。25インチがおすすめ。基板ショップで売っているのは基本的に中古再生品のため、程度の確認をお忘れなく。

ARCADER用語解説

①【エアロシティタイプ】……いわゆるセミアップライトタイプの筐体のこと。モニタが斜めに設置され、イスに座ってプレイするスタイルのものだ。セガの「エアロシティ」という猛烈に普及した機種によって一般的になった。

②【アストロシティ】……セガの筐体。「エアロシティ」の後継機種になる。さらにその後継は現役「ブラストシティ」。プラスチック成形の筐体が特徴だが、パーツ分離できない構造のため、マンションなどの出入り口を突破できないというウィークポイントがある。

③【付加装置】……連射装置が一般的だが、機種によってはボタン位置の変更ができるものもある。家庭用ゲーム機のようにコントローラ別体式のものもあり、格ゲーをやるときに楽でいい。

④【家庭用ＴＶ】……その昔、キャプテンシステムなるマルチメディア端末があった。それをつなぐことを想定して、RGB端子を持つ家庭用TVも少なくなかったが、キャプテンシステムがコケ、国内生産のＴＶが少なくなるのに同期して、RGB端子を持つＴＶはなくなっていった。現在では、SONYから、プレステ端子という名のRGB端子を持ったＴＶが出ている。

⑤【一部の基板】……アイレムのM72基板が代表例。

⑥【縦にできないこともない】……取扱説明書には「横にするな」と書いてある。高電圧がかかる機械だけに、火事の危険もあるので、無理は禁物。

⑦【これらの基板からの映像信号】……通常のTVは水平同期周波数が15KHzだが、これらの基板は24KHz。昔のNEC98シリーズがこの水平同期周波数で、98用のモニタが余っていれば、多少の工作で流用可能だ。

⑧【間違えると】……初心者は必ず「逆差し」をやるので注意したい。

⑨【好きなゲームを選ぶ】……一期一会の基板に出会ったらマストゲット！

ゲー事典 (有)センテック：娯楽機器全般のメンテナンスから子供用の乗り物の再塗装まで何でもやります。ご不要の機械引き取ります。お気軽にTELください。
0426-70-8397 東京・八王子

ジャンク新聞

第1号
平成11年12月8日発行
担当：はまー

役に立つか、立たないか。虚実を見極める眼力を養うことこそが、当コーナーの目的だ！（←ウソ）

combo BBS
連続技掲示板
～コンボに必要なのは閃きと感性～

こんにちは、管理人の「はまー」です。今度から新しく連続技専用の掲示板（コンボBBS）を設置することになりました。皆さんドンドン書き込んで（＝投稿して）くださいね～(^^)/

ただし！　ここで求められるのは「個性」！　攻略本見れば載ってるような附抜けたヤツぁ……、それぞれの攻略ページ宛に送ると喜ばれるんで、そちらへお願いします（ぉ

っていうか、今回は第1回目なので、当然投稿がありません（;_;）。なので、基本的には「つくり」の部分が多いです。まあ、「こんな雰囲気でやりますよ」ってことで、勘弁してください。(^^;

と、顔文字を多用してそれっぽくしてみる（笑）。＜これも

ストリートファイターEX2PLUS：ロッソ

●（3ゲージストックした状態で）ガードブレイク（ファーストアタック）→強ヴルカヌス→強Ⓟ→エクセル｛しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓚ→中火走り→強Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強Ⓚ→中ヴルカヌス｝→強Ⓟ→エクセル｛しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ→弱Ⓟ→ジャンプ強Ⓟ→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→ジャンプ強Ⓚ｝→弱Ⓟ→強ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→しゃがみ弱Ⓚ→弱火走り→弱Ⓟ→弱Ⓟ→（前ジャンプして）エクセル｛ジャンプ弱Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→弱Ⓟ｝→弱Ⓟ→強ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→弱Ⓚ→強ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→ピサの斜塔

即死コンボ。対ダラン限定です。

（千葉県　HSB君）

ほほう、即死ですか。強Ⓟ→エクセルとか弱→ヴェズーヴィオのお手玉とかしゃがみ弱Ⓚ→火走り→弱Ⓟとか（笑）、さまざまなテクニックが散りばめられていて、じつに豪華ですな。最後のあたりを工夫するともっと単純になりそうだけど、やっぱ連続技はハデなほうがいいですからね。っていうか、長すぎ。

ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～：マライア

●（立ち弱×2→キャンセル一部必殺技を出したあと）立ち弱×2

しゃがみ弱×2でも同じことができます。　（東京都　KL君）

うーん……、「基板の裏側」のネタだね。

怒首領蜂：Cタイプ

●1-5で607HITを出しました！……

ここは一応格ゲーのコーナーなので、シューティングはパス……。(^^；

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：K'

●（画面端で）ストライカーラルフ→｛（弱アイントリガー）→セカンドシェル｝×α→ヒートドライブ

通称リフティング。弱アイントリガーは空振りさせ、セカンドシェルだけヒットさせます。通常時は3～4発まで入れられます。

3ゲージあれば、ストライカーラルフがヒットしたのを見てからカウンターモードを発動すれば、9～10発ぐらい入れられて気絶させることができます。

（千葉県　DUS君）

最初にいわせてもらうと、リフティングってヒザとか頭とかカカトを使うんじゃないのか？　サッカーはよく分からんけど。

んで、内容のほうはわりと実戦でも狙えなくもないかも。中ジャンプCDで追い込み、ダウンさせたらしゃがみBと➡+Bの二択（笑）。

でもこれ、全然カッコよくないね。残念ながらメダルなし！　＜どこのサイトだよ

こんぼ昔話
～K.O.F.シリーズの巻～

ここは、対戦格闘ゲーマーに甚大なるカルチャーショックを与えた「伝説の連続技」を紹介するコーナー。「ゲームバランスがどうの」「調整がこうの」といった今風のゲームからは想像もできない、神秘に満ちあふれたカリスマがチミを魅了するんじゃよ～～～。

'94

ハイデルン：近距離立ちC（×1）→ストームブリンガー（→ネックローリング）→ストームブリンガー……

'94では、ジャンプ攻撃や通常技キャンセルからコマンド投げを連続技にすると、ダウンしている相手に再びコマンド投げをしかけることが可能。ちなみに、この連続技は起きるのが遅いキャラ限定。画面端なら歩くだけでもOK。

'95

京：弱七拾五式・改→追加（⬇⬊➡+D入力）→弱七拾五式・改……（画面端限定）

'94でもできたが、'95でメジャーになったのが、この「強弱すり替え」。必殺技を入力後、攻撃が出る前に再度必殺技コマンドを入力すると、モーションはそのままで技の属性や効果だけを変えることができた。そのほとんどは「お遊び」のレベルだったが、これは……。

'96

ギース：中ジャンプC×α（パワーMAX時限定）

'96では、パワーMAX中だとジャンプ攻撃がヒットした時の相手ののけぞり時間が長い、というシステムがあった。それに小・中ジャンプというシステムが加わったので……。

ほかのキャラでも、着地後に発生の遅い地上技などをつなぐことができたので、バリエーションは豊富。

'97

テリー：弱パワーチャージ（↓しゃがみAを空振りキャンセル）→弱パワーチャージ→……

基本的に、'97では浮かせて追撃できる技についてでは特殊な制限が設けられているのだが、通常技を入力した瞬間にそれがリセットされてしまう。これにより、通常は追撃に使えないロバートの龍虎乱舞などが、空中連続技に組み込めるようになった。

Reverse side of PCB

基板の裏側

～それは[illegible]ある意味挑戦～

こちらは、アーケードゲーム八百万（やおよろず）に[illegible]する裏テク（裏技）…も[illegible]という裏ワザ（死刑）らとい[illegible]騒乱現象（[illegible]）を紹介するコーナー。[illegible]かれないパラレルワールド。その入り口なまでここ[illegible]とそれは本来は技術と[illegible]の[illegible]だが、やはり[illegible]で[illegible]ということで、投稿データはテ[illegible]。次回からは、皆さんの情報在[illegible]を待っているぞ！

001 見・消える

ペットショップで、◆十字を出して相手に当たると、完全に姿が消えた状態に[illegible]てしまうと、説明になっていますう。

ちなみに、アブドゥルでスタンドを出して「見・消える」にはなりません（完全）。これは、最新版の基板ではできないっぽい。また、見えなくなるだけでそこに存在してはいるので、ゲームは普通に遊べる。念のため。

002 空中浮遊（[illegible]）

[illegible]ロンで[illegible]ラン[illegible]ファイター[illegible]ど、[illegible]スーパー[illegible]ほんの少し（[illegible]）[illegible]いた[illegible]

003 ストライカーあれこれ

は…オルタ[illegible]でスタッフロール中での状態やスタッフロール中であれば、スーパーチャンセルを[illegible]ことでどんどん[illegible]いていく。投げ[illegible]を決める[illegible]とすれば[illegible]に[illegible]。

●マチシマその一

ストライカーマチシマ[illegible]ト、相手を[illegible]上[illegible]間[illegible]ヒットさせて[illegible]めて[illegible]に一撃を上げる直前に投げすれば、[illegible]がつめくの状態にすることも可能だ。

●マチシマその二

ストライカーマチシマがヒットした瞬間に投げ技を決めると、投げが成立しつつマチシマが空を[illegible]上げる。

●[illegible]

[illegible]が香緋・[illegible]で、ストライカー[illegible]の[illegible]下[illegible]MAX[illegible]が[illegible]と、[illegible]は…これらに[illegible]たことではなく、ヒット[illegible]とストライカーが同時[illegible]トすると、いろいろとヘンな現象が多発するようだ。

●テン

ルフ[illegible]ラ[illegible]クを使いスーパー（ウルトラ）[illegible]

004 スリップダウン？

●[illegible]

ジャンプ[illegible]ストライカー[illegible]相手[illegible]すると、[illegible]ライカーで[illegible]。

相手のロボをKOまで減らし、ストライカー[illegible]の[illegible]ヒットさせる、KOした[illegible]んで[illegible]たら[illegible]なって[illegible]でも[illegible]そのコンボ[illegible]。

005 見えないレーザー

マキシマのデンジャラスラーテ「コマンド投げ」[illegible]画面が[illegible]、マキシマは[illegible]相手[illegible]になってしまい、[illegible]タウンしても[illegible]のそしてつ体力が減っていく。性…[illegible]イター[illegible]もちゃん[illegible]が「オレもそれ見た！」と言っていた。

1[illegible]レーザー[illegible]ゲージ[illegible]フルに合わせ、レーザーを[illegible]「ファランクス[illegible]」[illegible]と同時[illegible]ショット[illegible]オ[illegible]ると[illegible]がかわったり[illegible]くる[illegible]は…わりと有名な「ファントムレーザー」。ステージによって[illegible]に[illegible]。レーザーを装備し直すか、ステージクリアで元に戻るようだ。

SECRET COMMAND DATA BASE

～人には知る権利がある～

「基板の裏側」とはうって変わって、こちらは正当な「ウ」[illegible]、いわゆる「隠し」キャラの出し方や「裏モード」のコマンドといったものを取り扱っていく。ただ、[illegible]のゲームの情報情報はこちらの[illegible]ページで紹介されることになるので、ここでは[illegible]していくことになる。

[illegible]「コクテ」[illegible]コマンド[illegible]全[illegible]は[illegible]テミ[illegible]アだ！

●スーパーストリートファイターⅡX

[illegible]ホークロイリュウの[illegible]それぞれの[illegible]でガーソルを[illegible]上げる

●X-MEN

カーソルをスパイラル（2P[illegible]）[illegible]ストーム[illegible]

・カーソルをサイロック・コロッサス[illegible]アイスマン[illegible]センチネル[illegible]

●ストリートファイターZERO

・カーソルをルーレット[illegible]スタートボタンを押しながら[illegible]

●スーパーパズルファイターⅡX

・カーソルを[illegible]エリア[illegible]

●ストリートファイターⅢ2nd

・リュウ[illegible]カーソル[illegible]

●ストリートファイターEX

[illegible]4キャラ[illegible]カーソルを[illegible]ZERO[illegible]EXはコマンド[illegible]ボタン[illegible]

情報求ム!!

●連続技掲示板

ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦で使える使えないは関係ナシ！　なるべく旬のタイトルがいいけど、埋もれてしまったマイナータイトルのものも激募集中

●基板の裏側

普通のプレイとは明らかに異なる、ちょっと「?」な現象を大募集。「意図的」に仕込まれたものではなく、突発的・偶発的に起こってしまう特殊現象（俗にバ○ともいう……）が中心だ。

あて先
【宛先】
〒151-0024
[illegible]-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
「[illegible]」係
（E-mail）
[illegible].ascii.co.jp

ゲー事典　「基板の裏側002」でも触れているように、ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～は新バージョン（10/15 ver.）になって[illegible]。[illegible]マライアのアイアンタラッシュ[illegible]（っていうかこれ[illegible]らいしか見あたらない）。旧バージョンだと条件次第では一生入った[illegible]

脱

初心者講座 もっとStep Up!!

ステップアップ

講師：ぴぐ

第一回　研究と努力こそ王道

うまくなりたければ、地道に考えて練習する以外に道はない。もちろんゲームは楽しむことが第一である。しかし、苦労の末に得られる喜びもまた、ゲームの持つ面白さの一つと言えるのではないだろうか。

目的意識を持って

タイトルごとの攻略記事とは異なり、もっとゲーム全般においてうまくなるための方法論を伝えようという趣旨の当コーナー。いわゆる初〜中級者に向けたページであり、なるべくどんなレベルのプレイヤーが読んでも参考にできるような構成にしていきたいので、意見や要望、取り上げてほしいテーマなどがあれば、どんどん送ってきてもらいたい。

まずは第一回目ということで、軽い前置きとして（意味があるかどうかはともかく）ゲームのプレイヤーをいくつかのグループに分類してみようと思う。

まずは一過性の娯楽としてゲームを楽しむ層。要は「そのとき」が楽しければいいわけで、特に上達しようという意識はない。

そういった「娯楽感覚」とは一線を画するのが、継続的な趣味として捉える層だ。前出の層との決定的な違いは「うまければいいな」ではなく、ハッキリと「うまくなりたい」という意識、すなわち向上心を持っている点にあると言えるだろう。

趣味としてしまった以上、ほかの出費（例えばゴハン）を抑えてでもゲームにつぎ込めるかどうかの心構えも、少なからず上達のスピードに影響してくるだろう（そんなに大げさなものでもないが）。

さらにゲームともっと深い関係を持ってしまったのが、クリエイターやゲームライターのような、ゲームを仕事に選んだ人種である。趣味を仕事にすることで生まれてくる苦労もあったりするが、そのへんはまた別の機会にゆっくりと。

向上心は持っているが、どうすればウマくなるかわからない。そんな人の役に立てれば幸いである。

思考と実践

アーケードゲームに限らず、上達のために必要なコトは？　と問われたら「考えること」と「練習すること」だとボクは答えるだろう。一言で「考える」と言っても、そこには色々な要素が含まれるが、まずは「目標を立てる」ことだ。これは必ずしも全ステージクリアである必要はない。今の自分に合わせた目標（とりあえず○面まで、まずはこの曲）を立てる。大丈夫、受験と違って期間の制限なんかないから、少しずつ目標をクリアしていけばいい。

立てた目標を達成できなかったら、自分に何が足りないのか、どこがダメだったのかを考えてみる。できなかった理由の追及だ。あの局面で対空技や連続技を失敗した、ザコを倒すのにもたついたら周りを囲まれた、ボスの弾があまりに速くて避けきれなかった、あのキーを押すのが遅れたばかりに雪崩式にミス連発、といったように失敗の数だけ原因があるはずだ。それを、漠然と「あ〜あ、ダメでした」で終わらせていては、まるっきり進歩がない。今日の失敗は明日の糧にすること。

さて、ミスの原因を突き止めることができれば、次は軌道修正だ。○○だったからミスをした、それならミスをしないためにはどうすればよかったかを考えてみよう。もちろん簡単に答えの出るものではないが、そのときに取れた選択肢や可能性を考えるのは、決して無駄にはならないはずだ。

大体において、ミスは思いがけない不測の事態に遭遇したときに発生する。一瞬の判断（反応）だけですべての危機を回避することは不可能なので、不測であった事態を「予測できる」あるいは「既知」の出来事にしてしまえばいい。この敵の次にあの敵が左上から出てくる、あいつの弾は速いけど、撃つ方向は決まっているからこっちに動けばいい、といったように予測される事態に対処する能力でヒトに勝るものはない。出現（行動）パターンを覚え、予測された出来事に対処していく「パターン化」と呼ばれるこの作業は（特に自ら作り出したパターンがうまくいった場合）人間にとって本能的かつ本質的に歓びを感じる瞬間であるとも言えるだろう。

継続は力なり

より洗練されたパターンを作り出すためには、時間と労力と財力が不可欠だが、もし、いろんな理由でそこまでの労力を割けない、力が及ばないというのであれば、そんなときこそ攻略ライターの出番だ。渾身の力を込めた攻略記事を読み、存分に参考にしてほしい。きちんと考える努力さえすれば「初心者にはレベルが高すぎる」ことはないはずだ。それでも分からなければ、ぜひともその記事の攻略ライターを質問攻めにしてやってもらいたい。

そして、一生懸命考えた後は、ひたすら実践あるのみ。どんなに優れたパターンでも実行できないのでは意味がない。そして実行するには練習が必要だ。繰り返し繰り返し練習することで、そのパターンが次第に身に付いてくる。こうした反復練習をこなすことで、その状況の対処に要する時間が短くなるし、ひいては似たシチュエーションでの判断の速さにもつながってくる。うまい人は必ずしも初めからうまかったわけではなく、これまでの積み重ね、それこそ何年、十何年という積み重ね（金額に直すと……怖いからやめとくか）があって、それが腕を支えているのである。

とにかく継続して練習すること、今日失敗しても明日はできると信じること、くじけずに続けることを忘れないでもらいたい。

LESSON
目的達成までの道のり

失敗の原因を追究する
考える
パターンを作成する
？
！
パターンの実行・確認・検討
練習する
繰り返し練習する
次のレベルへ

このコーナーでは皆様からのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー アルカディア編集部 脱・初心者講座係 または、
arcadia@ml.ascii.co.jp
までお寄せください。

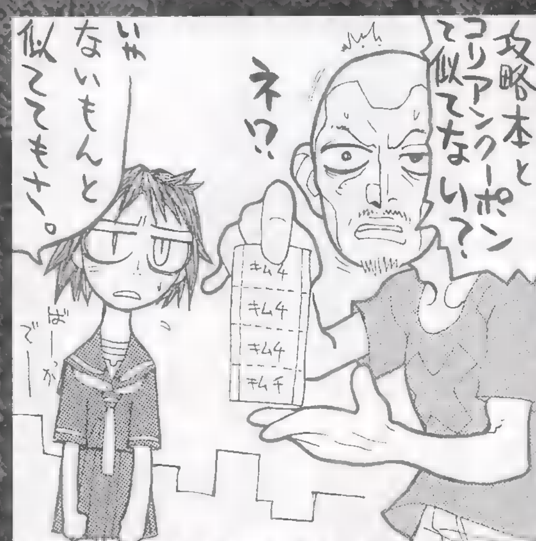
ゲー事典 **練習**：なにもゲーセンに行ってお金を使うばかりが練習ではない。上手な人のプレイを見るのもいいし、フローチャートや図を頭の中に描いて考える、なんてのも当然アリ。音ゲーなら、自分の好きな曲を聴きながらリズムをつかむ練習をするのも面白いかも。アプローチの仕方は千差万別、向上心を持てばゲームもそれに応えてくれる！

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ。



「大切なのは他人がどうしているかではなく、自分がどう行動したいか考え、感じるかだ。」

「攻略本を捨てよ、街に出よう」



かつては別のアーケード誌の編集者として知りあいだったわけだが、まさか一緒に仕事をすることになるとは思わなかったな。とは言え、自分から誘ったんだけどさ。まぁ、やばそうな時期の飲み会の席で偶然にも再開したのが運の尽きだったね。というわけで、当ページへのご感想や、はげましのお便りをお待ちしております。よろしく!!

ハイスコア全国集計

Arcade game No.1 in score

幾多のドラマを生み出してきたハイスコア。
ある者はライバルと競い合い、
またある者はこの限界に挑戦する。
それが全国的に評価されるのは
とても素晴らしいことではないだろうか

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できるので、ゲームの腕に自信のあるプレイヤーの申請を待っています。

集計は締め切り日までのスコアで行い、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先しています（面数が同じ場合は点数優先）。

また対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行っています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください（P.154参照）。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認を取ってもらいハガキを使って個人申請するという2つの方法があります（P.157参照）。

今後の集計について

- ●餓狼 MARK OF THE WOLVES……集計します。2回目の集計から5キャラ別を予定しています。
- ●デッドオアアライブ2……タイムアタックモードのみ集計します。（入荷時に設定がハードになっている場合があるようですが、ファクトリーセッティングにするとノーマルになるのでノーマル設定で集計します）。
- ●ストライカーズ1999……機体別集計を開始予定です。
- ●Mr.ドリラー……500mモードと1000mモードの2部門で集計予定です。
- ●ビートマニア5th MIX……隠しコースも集計予定です。
- ●ビートマニアIIDX 2nd スタイル……隠しコースも集計予定です。
- ●DDR SOLO BASS MIX……申請数が少なかったため次回からの集計となります。
- ●原始島2……集計しています。機体別集計は行いません。
- ●ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産……モード別で集計しています。キャラ別集計は行いません。
- ●ファイナルファイトリベンジ……集計しています。キャラ別集計は行いません。
- ●トイファイター……集計しています。キャラ別集計は行いません。
- ●パワーショベルに乗ろう!!……部門別で集計しています。
- ●フリップメイズ……集計しています。
- ●ぐわんげ……キャラ別で集計しています。
- ●ドラムマニア……ノーマル、リアル、エキスパートリアルの3部門で集計しています。
- ●ダンシングステージT.K.D.……ベーシックとトリックの2部門で集計しています。

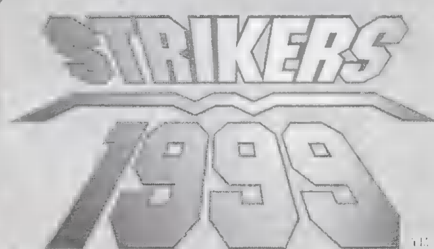
次回のハイスコア締め切りは、来年の
1月23日（日）
になります。

HI SCORE CLOSE UP

ハイスコアクローズアップ

1999年10月24日集計締め切り分

いよいよ全国集計再開。今回はストライカーズ1999を10位まで掲載。今後もいろいろな試みを考えているので、どうぞよろしく！



© 1999 PSIKYO

集計初回にして2周クリア達成者は6名。そのうちの4名が隠し機体のX-36を使用している。

X-36はキャラクター選択画面で？マークにカーソルを合わせ、レバーを上にいれると使用することが可能。X-36はスピードが速く、武器の使い勝手もいいので他の機体と比べて格段に強い。申請数も一番多く、今後も激戦になることが予想される。

システム的に大きく変わったのがテクニカルボーナスの存在。ボス戦である程度粘るとボスが変形してコアが出現し、これに接近して撃ち込んで破壊するとボスの点数プラス2万点が獲得できる。ただしラスボスにはコアが存在しない。

勲章にコンボ数があるがガンバード2とは違い、スコアにはまったく影響しないので、何点でもいいから取ってしまうほうがいいみたいだ。

今回のトップは残機1、残ボム0でのクリアとなっている。クリアボーナスで残機1機につき10万点、ボム1発につき5万点入るので今後は飛躍的に点数が伸びそうだ。

いよいよ次回より機体別集計の開始である。今回2周クリアをしたのは3機体で、のこりの3機体は果たしてどこまで進むのかが期待。F-117ステルスやAV-8ハリアーはスピードが遅く、タメ撃ちやボンバーに難があるのでクリアするのはかなり厳しそうだ。今後ますます盛り上がりそうな1999、戦いは始まったばかりだ。

TOP SCORE

ALL 2,390,000

X−36



タイトーイン002スタジアム（大阪）

2	ALL	2,305,300	Clover−YMN	F−4	トライアミューズメントタワー（東京）
3	ALL	2,259,500	陰毛男	X−36	プレイランドエフワン（宮城）
4	ALL	2,194,800	SYG−中野龍三	F/A−18	AMランドケンタゴン（東京）
5	ALL	2,163,700	HIV？	X−36	ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
6	ALL	2,079,900	XRX−いしはらくん	X−36	アババ天神橋店&ガムガム合同集計
7	2−8	2,116,100	アミーゴ、アモーレ！KIN（店員）	X−36	ゲームステージビート（香川）
8	2−8	2,008,700	SYG−D．I	F−22	ゲームプラザキューティ（大阪）
9	2−8	1,965,100	大盛師匠	F−4	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
10	2−7	1,958,000	あーちゃんがんばった	X−36	アイリン夢空間（岐阜）



©ATLUS/CAVE 1999 ALLRIGHTS RESERVED.

3面ボスの猫蜘蛛の第二形態でいかに粘って銭を回収するかがポイントになる。しかし、ボスの攻撃も激しくアドリブで避けなくてはならないために、長時間戦うのは至難の技。

源助のスコアは8月締め切り時点でのもので、その後2ヶ月間抜かされていない。

シシン、小雨は毎月更新されており、小雨のプレイヤーであるSWY氏によると1億突破は時間の問題とのこと。果たして億の桁は存在するのか、はたまたカウンターストップか？　今後に注目しよう。

シシン

79,381,214

RDZ-K.M バリオ（広島）

柊 小雨

86,041,345

ユセミSWY AMランドケンタゴン（東京）

賀茂 源助

73,146,407

KTL-NAL アイリン夢空間（岐阜）



© 1996 PSIKYO

ハガネ

2,287,500

J.G.K－ALL（副）
タイトーインODOスタジアム（大阪）

じわじわと更新していたハガネが、ここにきて一気に5万点も伸ばしてきた。限界が近いと思われていただけに驚きである。ハガネはスピードが遅い代わりにタメ撃ちの破壊力は絶大で、中型機程度なら一撃で破壊できる。一部の中型機にキャラ回しがあり、出現してから素早く破壊すればその後に余分な敵が出てくるので稼ぐことができる。2−5がかなりの難関で、弾避けもさることながらコインを2000点で回収することがかなり難しい。ここまでやり抜く姿勢に脱帽である。



©EIGHTING © RAIZING 1996

屠竜

39,692,451

G'z－KYO
ホワイトハウス箱崎店（福岡）

最も重要であり、運の要素の大きいボンバーボーナス。ボンバーは7個まで持つことができるのだが、さらにもう3個取ると次からボンバーを1個取るごとに65万もの点数が入る。しかしアイテムキャリアーの出現はランダムで、ボンバーを出すかどうかも運というのが厳しい。

もちろん運だけではない。道中、ボス戦は実力勝負だ。ウェブを使いこなしキッチリと倍率をかけたパターン作りが必要となる。基本土台がしっかりしていないとスコアは出ないのだ。



© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

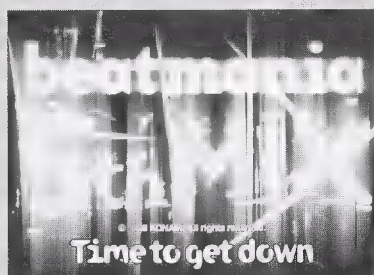
6番（G4B）

3,254,800
(6-4)

ZBL-NAI
個人申請ビッグワン（埼玉）

常に最先端を突き進むNAI氏の6番装備が遂に6周目に突入。なんと8月の締め切り時点で達成されているから脅威だ。

高次周に進むためには6面のヒトデ地帯の復活パターンをどう作るかが重要になる。周回が進むごとに最低ランクが上昇するため、復活パターンをそのつど新しく作らなくてはならないのだ。また、9面に関しては3周目を完璧なパターンに仕上げられれば4、5周目は少しのアレンジで通過できるようだ。果たして7周目突入は可能なのだろうか？



© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

HARDとEXPERT3コースの4部門集計。HARDではボーダーボーナスとパーフェクトボーナスを同時に狙う。ボーダーボーナスはステージクリア時にメーターが合格ラインギリギリのときに入る隠しボーナス。これをパーフェクトと両方取るには曲の途中で空打ちしてメーターを減らし、降ってくる譜面はすべてGreatで取る。クリア時にちょうどボーダーになるように空打ちを調節しなくてはならない。EXPERTは4thと同様に光るGreatは2点、普通のGreatは1点入る。当然光るGreatを狙うのだが判定が狭く、そう簡単には取れない。トップと2位の点差がわずか2点しかないコースもあり、白熱した戦いは次回へと繰り越される。

ハード

447,600

出遅れずにすみましたGDS-RUN
ゲームステージビート（香川）

リズミック

3,045

ICB
遊INGポイントセオラ（志留）

ダンスマニア

3,137

GALM
ゲームステージビート（香川）

メロディック

2,454

S.I !
ガリバー熊谷&柏合同集計

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

イメージファイト

1,833,900

説教DUE モンキーハウス本館（福岡）

実に10年ぶりの更新となったイメージファイト。1～5ステージでの敵破壊率が低いとペナルティステージをやらされるのが特徴で、わざと敵を逃がしてこのステージに行きスコアを稼ぐ。しかしペナルティステージでは武器アイテムはおろかポッドすら出現しないので自機ショットとバックファイアーのみで戦わねばならない。

そして最重要である2－7での残機つぶしによる稼ぎを忘れてはならない。復活のときに最初のポッドが赤で取れればよいのだが、問題は青のとき。青ポッドのショットは前方にしか発射されないために、赤ポッドのときと比べて撃てる敵が少なくなってしまう。それをいかにしてカバーするかがプレイヤーの腕の見せどころだ。

真に実力の問われるイメージファイト。果たしてこのスコアが抜かれる日はくるのだろうか？



© 1998 1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED.

マニアック

3,411,990

カリスマ店員
AMランドケンタゴン（東京）

パート選択画面であるコマンドを入力すると4色のカラーチップが銀色になる。暗譜モードと呼ばれるもので、ボタンをたたくタイミングはわかるのだがチップの色が判別できないので完全に譜面をおぼえておく必要がある。このモードにすると得点が通常の1.5倍になるのでハイスコアを狙ううえでは必要不可欠となる。また、チップを正確にたたいたときのPerfectの判定はわずか3フレーム。GoodやNiceを出さずにプレイするためには正確無比なリズム感が要求される。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

9月20日～10月24日集計分

トイファイター		28"00	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)
ファイナルファイトリベンジ	スコア	833,500	汚らわしい肉体など捨てねばならんのだッ!	えの木(高知)
	タイム	1'43"	どこで5秒落ち!?処理落ち	
ポップンミュージック3		300,000	全国5店の皆様	
サイレントスコープ	ストーリー	8,035,900	咆哮野郎―まJU	GAME'S WiLL(京都)
	タイムアタックイージー	1'19"75	L.C	チャレンジャー関大前(大阪)
ドラムマニア	ノーマル	43,657,270	壊し屋	ガリバー熊谷&柏 合同集計
	リアル	69,192,900		
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	ヒューゴー	11,155,200	さきお(約束の地)	えの木(高知)
	ユリアン	9,686,300	パワー瑛二に薬物レイプ疑惑!?	
	ダッドリー	9,671,400	合唱コンクールで「唾をください」汁	
	アレックス	9,074,400	今考えている事の逆が正解。さきお	
	レミー	9,345,900	KOF99の対戦最弱HAM(タケトゥ)	
	オロ	9,191,600	CYR―WAR	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	春麗	8,433,000	RUR	
	ネクロ	8,133,400	AES―エフィー西	
	トゥエルヴ	10,845,900	えど	JOGO江古田店(東京)
	ヤン	12,327,200	へ～(罪)―キラトマ(堀)	
	ユン	11,546,200	ぼーず	
	まこと	11,049,900	48―9?	

パワーショベルに乗ろう!!	入門編	190,450	WZH	GAME'S WiLL(京都)
	実践編	550,550	FGM―LSD	
	激闘編	1,206,280	WZH	
	コミカルモード	1,111,466		
プレヒストリックアイル2 原始島		69,559,000	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
ビートマニアⅡDX 2ndスタイル	7キーモード	808,780	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)
	ディーヴァ	2,500		
	ディスコ	4,310	XY	
	ハウス	3,513	ZZZあいくち	
	ドラムン	3,307		
	テクノ	4,382	XY	
ジョジョの奇妙な冒■未来への遺産	ストーリー	3,578,500	NTP―チビスケ師匠	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	チャレンジ	109,930	AN1―GRS	ギャレッソ津田沼店&新宿店 合同集計
フリップメイズ	対戦モード	1,153,300	説教Ristar the ドラゴン	トライアミューズメントタワー(東京)
	とことんモード	1,434,800	説教Ristar	P.C.立川店(東京)

ハイスコア講評

新たにスタートしたハイスコアコーナー、集計第一弾はタイトーの職業ゲームパワーショベルに乗ろう!!から。集計部門の別称は、上から順に初級、中級、上級、バイト王モードです。正確で素早い動作が高給取りへの近道でしょうか。

プレヒストリックアイル2原始島は人々の救出と、武器アイテムを取ったときの倍率稼ぎがポイント。トップのスコアは2位に1000万点以上の大きな差をつけています。ビートマニアⅡDX2ndスタイルはまたもやパスカル大福店が他店を圧倒しています。

ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産は、モード別で集計しています。今後もキャラ別集計は行なわない予定です。また、ストーリーモードの方の使用キャラは承太郎、チャレンジモードはペットショップになっています。

フリップメイズはカードの場所を交換して、連鎖を狙っていくパズルゲーム。こちらもモード別で集計しています。

斬新なシステムの3D格闘ゲーム、トイファイターは、いきなり28秒ジャストという脅威的なタイムがたたき出されています。使用キャラの方はミフネになっています。

ファイナルファイトリベンジは、スコアとタイムで集計

サイキックフォース2012	マイト	1' 23" 49	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん（祖）	モンキーハウス本館（福岡）
弾銃フィーバロン	タイムアタック	2,499,219	TAKEYUKI（仮） MMR終了記念	ギャレッソ津田沼店&新宿店 合同集計
ストリートファイターEX2	バルログ	3,444,000	体調が劣化！！ ばくだ	えの木（高知）
	カイリ	3,315,100	テレビがイカれて修理中 BBC	
	C.ジャック	3,185,500	SCで時間稼ぐなボケ！ ばくだ	
	シャドウガイスト	3,546,600	スト(研) NICEGUY	
Gダライアス	オミクロン	55,498,910	みんなに感謝 GIL（も）	ゲームトピアステップ（大阪）
エスプレイド	J-B5th	37,760,220	全コ連―YMG―(C) 3000点更新（爆）	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
スターグラディエイター2	スコア	348,900	DUO みなさんありがとう！	ゲームスポットフォーカス（大分）
バトルガレッガ	チッタ	15,551,180	出ましたSYG― あずきちゃん―V66―	ゲームプラザキューティ（大阪）
ストリートファイターEX		1,880,400	以上。BBC	えの木（高知）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,449,760	NGP―ANP 塔矢アキラ君	アベニュー北口店（山梨）
天地を喰らうII	黄忠	4,632,050	AXIOM―H.Y（奈）	アババ天神橋店&ガムガム 合同集計
ナックルヘッズ	ブラッド・ヴェイク	6,842,500	G.M.C.説教 T・H（的）	モンキーハウス本館（福岡）
ファイナルファイト	コーディ連なし	4,638,170	COD	AMフォーラムモア（東京）
戦え！ビックファイター		6,558,100	説教Ristar the ドラゴン	トライアミューズメントタワー（東京）
ダライアス	V	5,817,310	SVG	トライアミューズメントタワー（東京）
	X	6,270,170		
	Y	6,834,050		
アルゴスの戦士		10,115,330	NRX―044	トライアミューズメントタワー（東京）

バストアムーブ2		230,130	OLE―横山(茶)裏コロ	レタス702（北海道）
ギターフリークス2nd Mix	ノーマル	142,818,500	Y.M	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
バトルギア	超上級	2' 56" 108	～（TΔT）～	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ギガウイング	雷迅	222兆2054億6275万7500	ユセミSWY	AMランドケンタゴン（東京）
	ポーチカ	232兆5724億6027万9990	ダメシューターK.K	ゲームセンターB-1（千葉）
	カーマイン	248兆7093億3292万3000	O・Z	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	ヴィーダシュタント	262兆7895億1146万2340	DVL―FEIS―T.S	ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
グラディウスIV	2番（G2A）	2,687,000（5周目4面）	アイエスピイ NUR24	P.C立川店（東京）
	5番（G4A）	3,236,600（6周目2面）	腰痛M.B	ギャレッソ津田沼店&新宿店 合同集計
餓狼伝説ワイルドアンビション	ジョー・東	3' 12" 86	説教MLK	モンキーハウス本館（福岡）
三国戦記		6,076,400	あみーご会長	ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
レイクライシス	WR-01R	23,864,950	NWR―KAZ（和）	トンガ王国（愛知）
	WR-03	25,392,770	SGL―SAKI（ABC）	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
ファイティングレイヤー	ラン	2,819,800	カイヤHIE（わりばし使用）	モンキーハウス本館（福岡）
ガンバード2	マリオン	4,608,300	H.K	AMランドケンタゴン（東京）
スリルドライブ	USA	3' 30" 41	JKR（爆） ポップンうるせぇ！	ガリバー熊谷&柏 合同集計
ショックトルーパーズ2nd スカッド	レオン	27,993,100	さきお（胎動）	えの木（高知）
	エンジェル	24,564,990	さきお（供犠）	
	ルル	29,539,500	さきお（回帰）	
	トーイ	29,549,050	さきお（約束）	

です。ランキング画面でコンマ以下のタイムが表示されないので、切り捨てて集計しています。またスコアの使用キャラはハガーで、タイムはソドムになっています。

ポップンミュージック3はまたもやパーフェクト×3で、限界点。お疲れさまです。

サイレントスコープは部門別で集計していますが、タイムアタックモードは初級のみの集計となります。

ドラムマニアはエキスパートリアルのみ更新なし。全部コンボで繋げていく様はかなり壮観です。

消防士　ブレイブファイヤーファイターズは前回、今回を合わせても申請数は0。個人申請待ちの状態です。

ストリートファイターⅢ 3rdストライクは1000万点を突破のキャラが目立っています。プレイヤーの顔ぶれも固まってきましたが、もう一波乱ありそうです。

まだまだ勢いが衰えない、ギガウイングは4機体揃っての更新です。もう限界かと言われながら、どこまで伸びていくのか。

グラディウスⅣは今回2装備のみの更新。行き詰まっているのか、それとも新たなパターン作りの段階なのか？ ちなみに難易度は7周目まで上がるそうですが、発売当初は不可能ではと言われていた1000万点＋αは見えてきたのでしょうか。

ショックトルーパーズ　2ndスカッドは、さきお氏が3ヶ月連続で全キャラ更新。もうライバルはいない？

ハイスコア全国集計
HI-SCORE
全国1位スコア

8月23日～9月19日集計分

ガンバード2	タビア	4,713,900	俺様にしては安すぎる	プレイランドエフワン(宮城)
弾銃フィーバロン	ノーマルモード	14,472,965	木之本まいん	JOGO江古田店(東京)
	タイムアタック	2,496,782	お師匠	プレイランドエフワン(宮城)
パワーストーン		4'22"54	LMA(か)	ピノキオ&ベルフィーユ(兵庫)
上海真的武勇	古典上海	153,800(11面)	HAP—善通寺	ゲームステージビート(香川)
サイキックフォース2012	ウォン	1'43"87	G.M.C.説教げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,409,100	CYCLONE—NEC	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ケン	3,424,900		
	ほくと	3,181,300	本田透ちゃん(V)	
	ザンギエフ	3,071,800	芽野未織ちゃん(V)	
	カイリ	3,289,400	びわこ放送(BBC)	えの木(高知)
	ダルシム	3,284,500	GUY(スト研)	
	シャドウガイスト	3,486,300	スパニッシュGUY	
闘龍伝説エランドール		2'07"87	G.M.C.説教げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		849,300	さきお	えの木(高知)
サイヴァーン		29,536,310	SYG−D.I	ゲームプラザキューティ(大阪)
Gダライアス	クシー	34,367,590	T³—ムッシュ総帥来店記念	AMフォーラムモア(東京)
バトルガレッガ	チッタ	15,535,910	松嶋菜々子万歳T−(よ)かいち吉村	レタス702(北海道)
スーパースラムズ		170	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
スーパーストリートファイターIIX	ザンギエフ	1,899,300	GDS—RUN	ゲームステージビート(香川)
バース	連付き	10,754,400	ROBOCOP	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
ローラーゲームズ		4,202	G.M.C.説教ぱんだ	モンキーハウス本館(福岡)
ワンダー3	ドンプル	22,918,280	J.G.K—ALL(副)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ナックルヘッズ	ブラッド・ヴェイク	6,582,200	G.M.C.説教T・H(的)	モンキーハウス本館(福岡)
	クローディア・シルバ	2,008,500		
	グレゴリー・ダレル	2,489,900		
戦え!ビッグファイター		6,315,250	説教ZAC—Ristar theドラゴン	トライアミューズメントタワー(東京)
ベイルート		824,950	Trfx—MSA	プレイランドエフワン(宮城)

ビートマニア4th MIX	アナザー	3,090	ICB	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	ホリブル	3,334		
バトルギア	上級	3'25"073	CYCLONE−HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	弩級	3'01"620		タウンスポットプレイランド(大阪)
	超弩級	3'25"297		タイトーイン002スタジアム(大阪)
バトルバクレイドアンリミテッドVer.	上級	120,392,170	LAOS—長田仙人	えの木(高知)
ゾンビリベンジ		1,952,950	山田税改	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
レイクライシス	WR−01R	23,256,020	NWR—KAZ(和)	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
グラディウスIV	1番(G1)	3,137,700(5周目9面)	気合い爆発!!近江からの使者	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	2番(G2A)	2,556,100(5周目2面)	J.O	
	3番(G2B)	3,204,000(5周目6面)	DISICOVERY	
ギガウイング	ヴィーダシュタント	259兆6769億5924万0660	まさに超適当、超下手HTR−ARD(両)(替)(士)	AMランドケンタゴン(東京)
餓狼伝説ワイルドアンビション	不知火舞	3'29"20	(チ)	モンキーハウス本館(福岡)
	山崎竜二	3'50"98		
ジョジョの奇妙な冒険	若ジョセフ	1,606,200	COOL×3 INDICK—KBN	モンキーハウス本館(福岡)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	レオン	27,960,350	さきお(胎動)	えの木(高知)
	エンジェル	24,402,730	さきお(供犠)	
	ルル	29,514,920	さきお(回帰)	
	トーイ	29,459,140	さきお(約束)	
ファイティングレイヤー	シャン	2,639,400	INDICK—HIE	モンキーハウス本館(福岡)
	ジョージ	2,069,500		
	ラン	2,631,900		
	エクソダス	1,865,400	SRP—DNB	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

サイレントスコープ	ストーリー	4,544,000	まJU	チャレンジャー関大前(大阪)
	タイムアタックイージー	1'26"27	L.C	
	シューティングレンジ	49,200	MIT	トライアミューズメントタワー(東京)
ドラムマニア	エキスパートリアル	109,650,250	KMJ(県人)	ゲームプラザ白山(熊本)
ギタージャム		32,715	MHR	プレイシティキャロット松本店(長野)
ダンシングステージT.K.D.	トリック	255,044,800	IDL江須寺京−NG(ま)	アイリン夢空間(岐阜)
パカパカパッション2		3,284,190	NASA	ゲームプラザキューティ(大阪)
RCでGO!	初級オンロード	2'43"979	SMK師匠	P.C立川店(東京)
	初級オフロード	2'51"729	FGM—LSD	GAME'S WiLL(京都)
バストアムーブ2		185,940	!!!(G)	丸久小郡店ファミリーランド(山口)
ぐわんげ	シシン	70,068,670	RDZ—K.M	パリオ(広島)
	柊 小雨	74,727,322	KPL—NEK	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
鉄拳タッグトーメント		49"35	BREM—TSU	レジャーパレス(北海道)
ストリートファイターIII 3rdストライク	春麗	8,234,800	AES—NAD	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ネクロ	7,750,200	AES—エフィー西	
	レミー	8,373,300	HAM(タケトゥ)	えの木(高知)
	ユリアン	9,487,300	GUY(スト研)	
	ヒューゴー	10,604,700	絶望の都(さきお)	
	ダッドリー	9,421,400	汁(おとこ)	
	アレックス	8,532,200	さきお	
	ユン	11,360,800	ぼーず	JOGO江古田店(東京)
	ヤン	11,495,200	へ～(罪)—キラトマ(堀)	
	オロ	9,056,600	CYR−WAR	

ハイスコア集計

HI-SCORE

全国1位スコア

7月19日〜8月22日集計分

ストリートファイターEX2	春麗	3,343,300	島崎　仁絵さん SSC−VAP	プレイスポットすーるぽん(東京)
	スカロマニア	3,136,000		
	D.ダーク	3,483,500	CST（ゆ）	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ブランカ	3,168,000	寸詰まりINK'T	JOGO江古田店(東京)
	ダルシム	3,236,800	スト研NICEGUY	えの木(高知)
	ガルダ	3,842,700	ガルダ景気です。スト研NICEGUY	
サイヴァーン		29,265,910	G.M.C.説教 T·H（的）	モンキーハウス本館(福岡)
ソウルキャリバー	タキ	1' 14" 69	猫汁100%	アイリン夢空間(岐阜)
セガラリー2	チャンピオンシップ	3' 57" 58	DKI（茶）	個人申請セガワールド桐生(群馬)
スターウォーズトリロジーアーケード		2,739,000	STS	ラウンドワン大宮店(埼玉)
上海真的武勇	対戦上海	181,500	LAOS　長田仙人	えの木(高知)
ル・マン24	スプリントサーキット	3' 09" 64	東松山どれみ(ラジ道場門下生)	個人申請セガワールド桐生(群馬)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		849,200	FF7しかしなかった夏休み極レイ·クウコ	えの木(高知)
サイドバイサイド2	超上級	2' 55" 33	D.Hill(D.H)	個人申請ゲームみとや三河島店(東京)
エスプレイド	JB−5th	37,757,150	皆さんのおかげです全コ連−YMG　(C)	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,067,500	BANRI	個人申請DLLパロ倉敷店(岡山)
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	48,040,300	MTF−高下畑セイイチ	個人申請ゲームセンターモーゼ(東京)
ナムコクラッシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	474,790	Y.F	個人申請タイトーステション新宿店(東京)
エアガイツ	タイム	3' 26" 87	EGC−(神)STR	プレイスポットすーるぽん(東京)
鉄拳3	くま	1' 19" 41	ENK−RIJ	プレイランドエフワン(宮城)
ビートマニアコンプリートMix	コース1	1,795	KOO−aki	プレイランドエフワン(宮城)
[illegible]血寺外伝最強伝説		4,069,400	新野　新(2[illegible]児)	アイリン夢空間(岐阜)
豪血寺一族2	大山　礼児	5,323,400	キヨシ(イヴはんに超燃え)	アイリン夢空間(岐阜)
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	16,932,350	GP−神威	AMランドケンタゴン(東京)
	チッタ	15,455,720	中島史恵万歳 T³−(よ)かいち吉村	レタス702(北海道)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,446,170	NGP−ANP アキラ君LOVE	アベニュー北口店(山梨)
戦国ブレード	ハガネ	2,230,000	J.G.K−ALL(副)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
スターグラディエイター	サターン	1' 26" 81	G.M.C.説教 T·H（的）	モンキーハウス本館(福岡)
オーマイガァー		1,026,000	NGP−ANP あと2万	アベニュー北口店(山梨)
鉄拳	三島　一八	1' 39" 25	カイヤーNTS(西)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
スーパースラムズ		169	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
スタースイープ	ストーリー	1' 38" 7	説教ZAC−Ristar（代）	モンキーハウス本館(福岡)
ブレイゾン	連付き	4,761,300	J.G.K−ALL(副)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	連なし	4,646,100		
ライトブリンガー	アッシュ	16,856,900	10割ランダム最高！	モンキーハウス本[illegible](福岡)
	グレン	16,405,960		
	ヴォルド	16,052,350		
	システィー	16,089,600		
ストリートファイターEXplus		3,032,300	きんきょ	個人申請日本メカニック(鳥取)
ワールドヒーローズ2 JET	リョウコ	249.4	GSM−つる	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,892,700	GDS−三代目青ザンギ	ゲームステージビート(香川)
ナックルヘッズ	クローディア・シルバ	1,935,800	G.M.C.説教 T·H（的）	モンキーハウス本館(福岡)
	クリスティン・ミャオ	1,658,500		
	グレゴリー・ダレル	2,461,500		
	タケシ・フジオカ	1,974,000	説教はいご	
アルティメットエコロジー	連なし	2,513,600	説教ZAC−Ristar(超ビバなし)	トライアミューズメントタワー(東京)
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	アーサー	678,550	AXIOM−H.Y(奈)	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	ランスロット	672,250		
	パーシバル	656,210		
ストリートファイターⅡ	ザンギエフ	1,793,200	(剣)氏、(文)氏に感謝！G.M.C.URA氏	ゲームコーナーフジ(東京)
ファイナルファイト	コーディ連付き	5,133,230	まだまだ甘いまだ伸びる4649フクダ連合是松	個人申請ゲームプラザニューヨーク(神奈川)
戦え！ビッグファイター		6,118,350	説教ZAC−Ristar theドラゴン	トライアミューズメントタワー(東京)
ベストバウトボクシング		1,326,150	G.M.C.説教 ぱんだ（歯）	モンキーハウス本館(福岡)
R−TYPE		2,425,800	4649フクダ連合 EZN	P.C.立川店(東京)
クライムファイターズ	テーブル	2,424	MSO−ねまくらねむ	個人申請ネオポリス岩国(山口)
アルゴスの戦士		10,027,070	AZU−RVF−H.S	トライアミューズメントタワー(東京)

餓狼伝説ワイルドアンビション	不知火　舞	3' 30" 75	ようがんばった	モンキーハウス本館(福岡)
	ビリー・カーン	2' 37" 58	腱鞘炎	
	ライデン	3' 02" 10	全段Hit！	
	山崎　竜二	3' 55" 06	10割蚊殺し	
グラディウスⅣ	1番(G1)	2,762,500(5周目4面)	近江からの使者	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	2番(G2A)	2,585,100(4周目6面)	AHO−BAN　(な)	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	3[illegible](G2B)	2,915,100(5周目4面)	DISCOVERY	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	4番(G2C)	2,848,000(5周目3面)	CYG	タウンスポットプレイランド(大阪)
	5番(G4A)	2,885,000(5周目4面)	FT8−M.B	ギャレッソ津田沼店(千葉)
レイクライシス	WR−01R	22,066,650	SHS−CDE	ゲームプラザキューティ(大阪)
	WR−02R	24,589,930	GYN	個人申請タイトー山口店(山口)
	WR−03	24,884,510	SGL−SAKI(ABC)	ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
ジョジョの奇妙な冒険	若ジョセフ	1,554,300	FAG（汚渕組）	個人申請ゲームキッズ高崎店(群馬)
	チャカ	2,697,000	復活（代）の人 INDICK−KBN	モンキーハウス本館(福岡)
	アブドゥル	5,254,300	L2A−GYO	GAME'S WiLL(京都)
	アレッシー	3,249,900	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
パワーストーン		4' 36" 46	どがいぜよ!! キャラ限界!? AAZ	えの木(高知)
メタルスラッグX		6,680,820	TJH	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
デイトナUSA2パワーエディション	初級	2' 12" 572	JKR 後半鬼つながり！	個人申請A.マジシャン(埼玉)
	上級	3' 38" 351	JKR ドリフト未使用	個人申請セガワールド桐生(群馬)
NBAプレイバイプレイ		372	N&E	東京レジャーランド小岩店(東京)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	レオン	27,854,310	ヘレティックさきお	えの木(高知)
	ルル	29,415,960		
	エンジェル	24,370,040		
	トーイ	29,439,550		
ファイティングレイヤー	アレン	2,263,900	INDICK−HIE	モンキーハウス本館(福岡)
	ラン	2,592,200		
	シャン	2,571,200		
	ジョー	1,993,900		
	雪舟	3,139,300	顔針杉	
	カプリッチョ	2,076,500		
	エクソダス	1,881,000		
	ジョージ	2,046,200		
	鉄雄	2,405,000	フェノメノン TTM	
	ホン	3,284,500		
パカパカパッション		1,335,770	副会長T.S(副)(P)？	個人申請ゲームコーナーミッキー(東京)
テトリス・ザ・グランドマスター		9' 23" 36	NOV	遊ingポイントセオラ(滋賀)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		296,770	TYO−チョイ(G.N)	東京レジャーランド小岩店(東京)
サイキックフォース2012	ウォン	1' 44" 69	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(祖)	ハリオ(広島)
	バーン	1' 33" 21		モンキーハウス本館(福岡)
	キース	1' 26" 44		
	エミリオ	1' 42" 66		
	刹那	1' 33" 74		
	レジーナ	1' 36" 22		
	玄信	1' 57" 09		
ストリートファイターEX2	ケン	3,402,000	CYCLONE−NEC	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	リュウ	3,345,900	CYCLONE−NEC（松）	プレイスポットすーるぽん(東京)

ドラムマニア	ノーマル	41,043,390	あらいししょー	ガリバー熊谷&柏店(埼玉)
	リアル	59,058,550	北関の人	
	エキスパートリアル	105,044,390	こわしやーん（ま）	
パカパカパッション2		3,120,435	ヘボ×2 P−ARI（副）（右）	個人申請Jゲーム([illegible]京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99		754	駄菓子屋ゲーセンの逆襲！…かな？　極太二等兵	個人申請門田菓子店(高知)
ダンシングステージT.K.D.	ベーシック	178,859,800	T2−MRS	ゲームプラザ白山(熊本)
	トリック	254,782,200	IDL−江須寺京(ま)(ど)	アイリン夢空間(岐阜)
ギタージャム		30,540	H♪I	イエローハット(愛知)
バストアムーブ2		175,930	運まかせです MODA（P）	ゲームプラザ白山(熊本)
消防士　ブレイブファイヤーファイターズ		580,855	DRA氏元気？ ANDET−H.T	個人申請メジャーロード(新潟)
レイブマスター		2,271,700	集計すんのコレ？（局）長	サブカルチュア(福[illegible])
ぐわんげ	シシン	69,852,257	CYR　FUS	個人申請ゲームコスモ町田店(東京)
	柊　小雨	68,483,931	KPL−NEK	JOGO江古田店(東京)
ストリートファイターEX2　plus		2,705,900	スト（研）NICEGUY	えの木(高知)
RCでGO！	オンロード初級	2' 44" 696	SMK"逮捕しちゃうぞ"師匠	P.C.立川店(東京)
	オフロード初級	2' 52" 313	FGM−LSD	GAME'S WiLL(京都)
鉄拳タッグトーナメント		50" 38	HARD−TORA	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ストリートファイターⅢ 3rdストライク	春麗	8,193,700	AES−NAD	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	Q	8,429,900	ZZZあいくち	パスカル大福店(岡山)
	トゥエルヴ	9,186,100	コマンド検定暫定九級課題は[illegible]、えど鳩	JOGO江古田店(東京)
	アレックス	7,681,600	多忙の為今月お休み電	タイトーイン町田(東京)
	ユン	10,576,600	ぼーず	JOGO江古田店(東京)
	ヤン	10,777,700	へ〜(罪)−キラートマト	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ケン	8,073,200	YST−MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
	いぶき	8,402,600	AES−NAD	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ヒューゴー	7,808,300	ツガ	GAME'S WiLL(京都)
	[illegible]	9,220,500	もうヤメ！ YST−MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
ビートマニア4thMIX	ハード	830,301	えぷろん c−type@Mどん	個人申請ハイテク八事(愛知)
	ボーカル	1,874		
	スペシャル	2,334	うゝまた来て下さい、お待ちしています−同	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	アナザー	3,051	OSAM	
バトルギア	超初級	2' 23" 298	ULT.−みっちい（爆）	個人申請ガオラ(滋賀)
	中級	2' 42" 974	PPR−KTL−IZK	タウンスポットプレイランド(大阪)
	弩級	3' 01" 783	CYCLONE−HURRICANE	
ゾンビリベンジ		1,864,950	WZH	GAME'S WiLL(京都)
ガンバァール		188,406	まJU	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ギャルズパニックS2		3' 31" 44	NMT　8.2i	個人申請ゲームBOX Q(愛知)
スーパーパズルボブル	CPU対戦	68,220,380	ラブリーMAIちゃん FEV−EX.（た）	個人申請ジョイランドタイトー天六店(大阪)
バーチャストライカー2バージョン'99		+22	T.T	個人申請ゲームプラザレッソ(広島)
500GP	ボールリカール	2' 31" 508	ZBL−LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ガンバード2	アルカード	4,676,900	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
パイロットキッズ		10,626,700	説教ZAC−Ristar theドラゴン	トライアミューズメントタワー(東京)
ギガウイング	雷迅	209兆9691億6499万4440	ユセミSWY	トライアミューズメントタワー(東京)
	ポーチカ	230兆7109億5554万5060	コミケ1日目で破産 DBS（土）	個人申請ゲームメイト鷺谷店(東京)
	カーマイン	236兆0369億8251万3860	O.Z	個人申請ゲームスクエアゴジラ(滋賀)
	ヴィーダシュタント	254兆7478億3225万6150	VULM−HTR−ARD（雨）（替）（土）	個人申請[illegible]
餓狼伝説ワイルドアンビション	ショー・東	3' 19" 40	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

やってきました全国集計。腕に自信のある方は近くの集計店へ行って挑戦するべし！目指せ全国1位のハイスコア!!

●は今号で全国1位になったハイスコアです。●に関する特別な集計はありません。

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町 6 7-2 ☎0246—22—[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア5thMIX（ハード）	406,135	DJ-海苔	ALL P×3
2	ビートマニア5thMIX（エキスパート ダンスマニア）	2,921	DJ-海苔	ALL HSモード ピカグレ1307
3	ダンシングステージT.K.D （トリック）	222,497,400	NORI	ALL フルコンボしただけ
4	パカパカパッション2	1,795,830	矢部さんの弟子	ALL マニアック 踏譜モード 3曲目あり
5	ぐわんげ（賀茂 源助）	37,506,639	DY・バークライン	ALL B×5 金×35504

AGスクエア盛岡店

[illegible] ☎[illegible]—651—6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,772,140	NAS	ALL
2	怒首[redacted]蜂（Cタイプ）	406,833,510	Y・C	2-7 ショット強化
3	エスプレイド（J-B 5th）	30,234,260	ここから本番 T.Kiz	ALL ラスボス×10 残ライフ6-5
4	グラディウスⅣ（6番装備）	1,977,800	O.S	3-6
5	バトルバクレイド（アンリミテッドVer.）	98,632,610	T.Kiz	8面 フレイムバイパー

レジャーパレス

北海道札幌市[illegible]区本郷[illegible]丁目 [illegible]3-15 ☎011—862—[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	鉄拳タッグトーナメント	49"35	BREM-TSU	ALL ガンジャック・ボール
2	ストライカーズ1999	1,248,000	来月頑張ります すぐるあき（M）	2-2 F/A-18（連）
3	原始島2	56,761,500	戻って来なさい すぐるあき（K）	ALL（連） 前方集中型
4	ライフフォース（1P側）	10,000,000+α	MAXレイナ万歳 T³.（よ）かいち吉村	17周目5面で達成
5	ファイナルファイト（コーディ・連付き）	5,098,640	BREM-CAN ビデオもあります	ALL

モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町 11 ☎027—323—2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トイファイター	2'10"80	へっぽこV	ALL ネジバード
2	ストライカーズ1999	655,500	へぼV	1-7 F-4（連）
3	ダンシングステージT.K.D（ダブルベーシック）	229,023,000	じーせぶん @VEGA	5曲設定
4	ダンシングステージT.K.D（ダブル・トリック）	291,111,800	じーせぶん @VEGA	5曲設定
5	ダンシングステージT.K.D （トリック）	341,916,000	じーせぶん @VEGA	5曲設定

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央 2-1-17 東四ビルB1F ☎022—224—1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（賀茂 源助）	30,160,175	植野	ALL B×4 金×31345
2	エスプレイド	28,787,040	BLC-CRS	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	3,014,100	CF-SSS ウーハーにささぐ	ALL(連) 残×3 B×1
4	鉄拳タッグトーナメント	2'03"38	穴ウメTT	ALL
5	鉄拳3 （木人）	1'54"68	木人だけど、ぼくに。	ALL

ゲームプラザ・ヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条 3-3 ☎011—813—6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア5thMIX（エキスパート ダンスマニア）	3,021	SHC	ALL
2	パカパカパッション2	2,296,200	HIRO	ALL マニアック ヒドゥン
3	ストリートファイターⅢ 3rd（レミー）	3,277,200	オオカミフリーク	ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジモード）	71,813	HIRO	ALL 影ディオ Lv128
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリーモード）	1,352,300	HIRO	ALL マライア

ゲームINNサム蕨東口店

埼玉県蕨市塚越 1-2-5 2F ☎048—444—9025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（賀茂 源助）	50,736,940	YAS	ALL 残×1 B×5 6面道中でダウン
2	怒首領蜂（Aタイプ）	609,087,410	1億落ち(W)	ALL 1周20793万 2-5後でボム
3	上海Ⅲ	104,900	PPP-MRK-和泉	ALL
4	ガンバード2（マリオン）	4,604,200	KMR	ALL 1周157万 残×3 B×9 MAX26
5	アームドポリス・バトライダー（Ver.B）	17,678,790	SMT-MO之造	ALL Gホッパー、バースティ、ボーンナム

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央 2-6-6 タベイビルB1F ☎022—261—5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	2,259,500	陰毛男	ALL X-36
2	ストライカーズ1999	1,751,700	続・上品男	2-6 F-22
3	ストライカーズ1999	1,024,800	おちムコスコア	2-1 F/A-18
4	ストライカーズ1999	1,042,400	はやいよ〜	2-1 F-117
5	ギガウイング（カーマイン）	236兆2143億5945万2060	J-K.MRN-HDS	ALL (連)(切)

レタス702

北海道札幌市北区北7条西 2-15-1 TMビル1F ☎011—737—6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,272,100	来月 がんばります	2-3 F/A-18
2	バスト・ア・ムーブ2	230,130	OLE-横山(茶)裏コロ	ALL バイオ
3	ゾンビリベンジ	1,816,260	釧路の神様へ「魔法大作戦貸せ」	ALL スティック
4	サイヴァーン	24,125,370	コロ(山)	ALL （連） 3号機
5	サンドスコーピオン	2,610,000	なぎちゃん万歳（ニセ）	2-4 （連）

熊谷&柏ガリバー

埼玉県熊谷市筑波 2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048—521—7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	スリルドライブ（USA）	3'30"41	JKR(爆) ポップンうるせぇ！	PRO MT 100点
●	ドラムマニア（ノーマル）	43,657,270	壊し屋	ALL
●	ビートマニア5thMIX（エキスパート メロディック）	2,454	S.I！	
4	ビートマニアⅡDX サブストリーム（エキスパート ハイスピード）	3,313	S.K	
5	グラディウスⅣ（4番装備）	1,717,800	さらばS社J・K	3-2 （連）

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央 3-8-33 ピースビル1F ☎022—263—6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（柊 小雨）	37,415,569	寝不足パワーで YMI	ALL B×4 金×41482
2	ギガウイング（カーマイン）	233兆2702億7855万9540	J-K・MRN-HDS	ALL
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,733,650	残機2機 足りんよ(F)	ALL 5面 1157万
4	エスプレイド（J-B 5th）	28,435,000	BLC-CRS	ALL 5/6
5	バスト・ア・ムーブ2	176,850	覇王企画	ALL ヒロクン

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166—53—5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（2番装備）	1,164,700	HYK	2-7 （連）
2	グラディウスⅣ（3番装備）	1,137,600	HYK	2-7 （連）
3	グラディウスⅣ（5番装備）	1,528,700	HYK	3-3 （連）
4	鉄拳タッグトーナメント	1'49"16	ELVIS	ALL ミシェール・ボール
5	ストリートファイターEX2プラス	1,773,500	ASR	ALL ガルダ

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

ゲームプラザ ヴィクトリア（北海道）

近日、ホームページ開設予定!! by西澤

AGスクエア盛岡店（岩手県）

今回から1部リーグになりました。ありがとうございます（何が？）店長以下シューター組はこれで以前にも増して、ハイスコアに燃えることでしょう。よろしくおねがいします。（店）まりい

ロッキーワールド仙台店（宮城県）

新人スコアラー募集中！初心者優遇、経験問わず。みんなでがんばってガバスあつめよう!! 全一とったら何ガバスですか？

GAME IN SAM 蕨東口店（埼玉県）

新雑誌になって装いも新たにお世話になります、GAME IN SAM蕨東口店です。みなさんよろしく！ ホームページは http://www5.wisnet.ne.jp/~ark/sam/です。

東京レジャーランド小岩店（東京都）

最近スコアの申請が少なく寂しいです。というわけで、スコアラーの皆さま、ご来店お待ちしております。

HI-SCORE メーカーからのお言葉

EIGHTING RAIZING

バトルガレッガ 蒼穹紅蓮隊

「BATTLE GAREGGA」「蒼穹紅蓮隊」共にハイスコア更新、おめでとうございます。1996年に発売したこの2タイトル、現在もプレイを続けていただけて、大変嬉しく思っております。今後も、長期に渡って楽しんでいただける作品を目指していきますので応援して下さい！

(株)EIGHTING (株)RAIZING
日比 氏・藤本 氏

PSIKYO

ストライカーズ1999

またしても難しいと評判のイカス99ですが、稼ぎポイントはまず「コア狙い」です！ 当初は狙って"撃沈するシューター"が続出したそうですが、アルカディア発売でアナタも"瞬殺するシューター"に変身です！ 男なら突っ込め！ イッとけ！（深い意味はナイ） それをマスターしたら「勲章」・「アイテムキャリー召還」で稼ぎましょう！

(株)彩京
イカス99開発者 K氏・S氏

戦国ブレード

発売から早三年、一説には彩京最高難易度といわれる戦国ブレードですが、いまだにハイスコアが更新されつづけているとは、驚きです。プレイ詳細が分からないので具体的な点稼ぎのアドバイスは出来ませんが、これからも頑張ってみて下さい。

(株)彩京
ブレード開発者一同

TREASURE

レイディアント シルバーガン

シルバーガンの上級者に限らず、ハイスコアラーの方々からは色々なことを勉強させてもらいました。スコア自体も然ることながら、1年以上経った今でも遊んでいただいていることが一番嬉しいです。「それで次は？」とよく聞かれるのですが、ふふふのフ。もう少し待っててくれたまへ。

(株)トレジャー
シルバーガン開発者 井内 氏

NAMCO NEW GAME

Mr.ドリラー

良い掘りしてますか？ ここでちょっとアドバイス。「ミスタードリラー」攻略に大切なのは、瞬時の状況判断です。安全な状況で慎重だとエアが足りなくなりますし、危険な状況で大胆だとブロックに潰されます。「慎重かつ大胆に」地底○○○m目指してがんばってください。

(株)ナムコ
ミスター開発スタッフ一同

アミューズメントフォーラム モア

東京都新宿区新宿 3-23-14 SHAビル ☎03―3354―2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ファイナルファイト（コーディー・■なし）	4,638,170	COD	ALL
2	怒首領蜂（Bタイプ）	667,790,960	hatty	ALL ショット強化
3	ストライカーズ1999	1,621,200	(M)	2-5 X-36(連)
4	クイック&クラッシュ	3,985	LOG	ALL (SCOREは秒数)
5	レイフォース	9,177,400	KTZ	ALL （連）

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原 1-8-27 十条ホワイトビルB1F ☎03―3906―2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	254兆3804億3605万3300	Clover-YMN	ALL （連）
2	ギガウイング（ポーチカ）	222兆9869億0362万7920	ダメシューターK.K（初来店）	ALL （連）
3	RCでGO！（オンロード初級）	2'49"595	おとやびっきい	ALL 最高速
4	RCでGO！（オンロード中級）	3'21"195	おとやびっきい	ALL 最高速
5	ハイパーデュエル（リサ）	2,599,741	説教ZAC-Ristar	ALL てきとう

ギャレッソ津田沼店&新宿店

千葉県船橋市前原西 2-15-16 酒井ビル内 ☎047―474―4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	グラディウスⅣ（5番装備）	3,236,600	腰痛M.B	6-2 約15万落ち
2	ギガウイング（雷迅）	219兆4414億6455万5540	ユセミSWY	ALL 1、3面ヘタレ
●	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,499,219	TAKEYUKI(仮) MMR終了記念	2028人 魚太郎
4	ステッピングステージ2 スプリーム	2,384,100	G.M.C.MAR	ALL チャレンジ HARD
5	ギタージャム	31,979	ANZ	新宿店

ジョイフルランドヒノーズ下井草店

東京都杉並区下井草 2-44-7 長坂ビル1F ☎03―3397―7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ポップンミュージック3	300,000	あまりハルたんいぢめないで！ちくわ店長	ALL ノーマル
2	ビートマニア5thMIX（エキスパート ダンスマニア）	2,958	ゲーム禁止令発令マジ!?はるたん店長(悲)	ALL
3	パワーショベルに乗ろう（バイト王モード）	903,948	自転車パクって前科持ち？	ALL
4	パワーショベルに乗ろう （中級）	413,600	メガネ君	ALL
5	ビートマニア5thMIX（エキスパート メロディ）	2,349	暴走店長HIR氏に乾杯！はるたん店長	ALL

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩 1-50-8 ☎03―3652―0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,159,700	穴ウメ子	2-2 X-36 （連）
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリーモード）	2,115,600	剣匠さん	ALL (ハ)(F) マライア(同)付
3	ストリートファイターⅢ3rd（ヒューゴー）	5,383,500	毒色エックス	ALL XS+++
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	731	by M'	ALL ケンスウ、京、K'、クラーク
5	バーチャストライカー2 ver.2000	14	SCRD	ALL ブラジル

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県■川市横渚 884-6 ☎0470―93―6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ストリートファイターⅢ3rd（オロ）	9,191,600	CYR-WAR	ALL （連）
2	ストリートファイターⅢ3rd（春麗）	8,433,000	RUR	ALL （連）
●	ストリートファイターⅢ3rd（ネクロ）	8,133,400	AES-エフィー西	ALL （連）
4	ストライカーズ1999	1,357,600	マクロス-ENZO	2-4 X-36 (連)
5	ファイナルファイトリベンジ	727,100	MR.X	ALL ハガー （連）

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町 1-10-7 ☎03―5386―2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	18,354,260	GP-神威	ALL トリ335万アバウトすぎ！
●	パカパカパッション2	3,411,990	カリスマ店員	ALL マニアック銀チップ
3	ストライカーズ1999	2,194,800	SYG-中野龍三	ALL F/A-18 (連) 残×0
4	フィリップメイズ（対戦モード）	689,500	説教Ristar	ALL マーシャ低すぎ!!
5	フィリップメイズ（とことんモード）	903,200	説教Ristar	ALL マーシャ クリアしたぜでもラッキー

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩 8-15-3 ☎03―5668―8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作 いろり）	33,162,680	Y.M	ALL 3面1130万
2	F355 チャレンジ	1'05"570	FMX	マニュアルシミュレーターLONG-BEACHフリー
3	ドラムマニア（エキスパート リアル）	16,460,530	CEL-音-CRK	ヒュプ→メア→ワザ
4	ポップンミュージック3	280,686	KOS-GHC	ノーマル ミダンス→ミケイーン→セクシーガールズ
5	ビートマニアⅡDX 2nd スタイル(ディスコ)	3,080	なまぞう	[illegible]

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田 4-3-10 ☎03―5295―2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	2,305,300	Clover-YMN	ALL F-4 残×2 B×1
2	とんでもクライシス	75	にこにこにこ	ノーミス
●	ダライアス (V)	5,817,310	SVG	A-C-E-H-L-Q-V
●	ダライアス (X)	6,270,170	SVG	A-C-E-I-M-S-X
●	ダライアス (Y)	6,834,050	SVG	A-C-E-I-N-T-Y

CAUTION
各ゲームの集計に関する注意

●ストライカーズ1999
機体別で集計（隠しキャラも含む）。
●パワーショベルに乗ろう！
部門別で集計（計4部門）。
●ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
モード別で集計。キャラ別はなし。
●ファイナルファイトリベンジ
タイムとスコアの2部門で集計。タイムのコンマ以下は切り捨てて集計。
●原始島2
機体別はなし。
●ビートマニア5th Mix
ハードコースとエキスパートコース3部門の計4部門で集計（エキスパートコースはグレート数で競う）。
●ドラムマニア
ノーマル、エキスパート、エキスパートリアルの3部門で集計。
●ぐわんげ
キャラ別で集計。
●武力
キャラ別集計はなし。
●ストリートファイターⅢ サードストライク
キャラ別で集計。
●ストリートファイターEX2 PLUS
キャラ別集計はなし。（使用キャラは問わず）
●バトルギア
コース別で集計（隠しコースも含む）。
●RCでGO！
オンロード初級とオフロード初級の2部門で集計。
●ギターフリークス2ndMix
ノーマルとエキスパートの2部門で集計。
●バトルバクレイド アンリミテッドバージョン
上級コースのみ集計。キャラ別集計はなし。旧バージョンはカウンターストップのため集計終了。
●ビートマニア4th Mix
ハードとエキスパート6部門で集計。（エキスパートはグレート数で競う）
●500GP
コース別で集計。
●電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4
キャラ別集計はなし（使用キャラは問わず）。
●スーパーパズルボブル
ひとりでパズルとCPU対戦の2部門で集計。
●鉄拳タッグトーナメント
チーム別はなし。
●全日本プロレス2
キャラ別集計はなし。
●ゾンビリベンジ
キャラ別集計はなし。
●キャプテントマディ
永久パターンのため集計打ち切り。
●線脳
部門別で集計。エヴォリューションモードはカウンターストップのため集計を終了しています。
●餓狼伝説ワイルドアンビション
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。
●ギガウイング
キャラ別で集計。
●ダンスダンスレボリューション2ndMix
ベーシック、アナザー、マニアックの3部門で集計。
●バーチャストライカーVer.99
得失点差で集計。
●NBAプレイバイプレイ
総得点で集計。
●グラディウスⅣ
装備別で集計。1000万点が達成されるまでは面数優先。1000万点が達成されればその装備の集計は終了。2Pプレイの申請は無効。
●てんこもりシューティング
部門別で集計。
●ファイティングレイヤー
キャラ別で集計。（隠しキャラ

ゲーム倶楽部大船店
神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎0467-44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	814,900	X-36最強	1-8 X-36
2	ストリートファイターⅢ3rd（いぶき）	7,065,100	OSG-少年	ALL ランクMSF
3	ストリートファイターⅢ3rd（ダッドリー）	7,467,500	OSG-ダンナ	ALL ランクMSF
4	おいしいパズルはいりませんか	248,500	KAZ	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	543	I.Y	ALL ユリ、マリー、舞、香澄

ゲームパーク江古田店
東京都練馬区栄町 4-7 西村ビル2F ☎03-3991-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（シシン）	42,485,420	ドクロ凶-DKR	ALL
2	ライデンファイターズJET	181,842,176	K.H	ALL ジャッジスレイブ
3	ギガウイング（ポーチカ）	212兆4114億9878万5080	PPP-KUW-T.B	ALL 臨死×2
4	ギガウイング（ヴィーダシュタント）	235兆7405億1630万6140	何ちゅーかへたれHTR(両)(替)(土)	ALL（連）へたれだらけ
5	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	16,540,590	GP-KMI 受験モード	ALL ワイルドスネイル 40万落ち どどりまくり

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨 1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,965,100	大盛師匠	2-8 F-4 1周111万
2	ストリートファイターEX2PLUS	2,685,900	小林吹雪ちゃん(V)	ALL ガルダ
3	バカバカパッション2	3,407,385	ヘボ×2 P-ARI(副)	マニアック 92-96-96
4	原始島2	57,159,000	TUG	ALL
5	ギタージャム	31,447	(2)	ALL エキスパート

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11'08"31	KYO	グランドマスター
2	ストライカーズ1999	1,067,100	SMJ	2-1 X-36
3	バカバカパッション2	2,190,285	SMJ	ALL ヒドゥン マニアック
4	極上パロディウス（こいつ）	5,567,500	CVM-NAK	ALL 1周248万
5	ストリートファイターⅢ3rd（ユン）	2,424,600	SMJ	ALL

プレイシティ立川店
東京都立川市柴崎町 3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（2番装備）	2,687,000	アイエスピイNUR24	5-4 フォースフィールド
2	グラディウスⅣ（3番装備）	1,825,200	(わ)	3-9 フォースフィールド
3	ストライカーズ1999	1,731,700	M.K	2-6 X-36
4	エスプレイド（相模 祐介）	36,154,060	ADS-ねぎべ？イエもう別の式神いるんで	ALL 神社なし L416 バリア0
●	ポップンミュージック3	300,000	DEAD	ALL ノーマル

池袋プレイランドラスベガス
東京都豊島区西池袋 1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2PLUS	1,564,800	MNI・H・M	ALL リュウ 白ベガ負
2	ストリートファイターEX2PLUS	1,631,400	復活記念	ALL ほくと
3	ストリートファイターEX2PLUS	1,671,700	相川七瀬好き	ALL 七瀬
4	ストライカーズ1999	945,600	ゴリさん	1-8 F-4
5	バカバカパッション	728,440	酒井若菜好き	ALL コーク、ミルカ×3

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,399,600	田中君、死ぬなよ！(A)	2-3 X-36
●	ストライカーズ1999	1,111,200	健康に…　(A)	2-1 F/A-18
3	ストライカーズ1999	1,025,300	田中君全快祈願(A)	2-1 F-4
●	ストライカーズ1999	1.040,000	早く直って (A)	2-1 AV-8
●	もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	5,449,760	NGP-ANP 塔矢アキラ君	ALL 全消し×9

Jack & Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町 1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ギガウィング（ヴィーダシュタント）	262兆7895億1146万2340	DVL-FEIS-T.S	ALL（連）-12兆 すいませんI両)潜(土)氏
●	三国戦記	6,076,400	あみーご会長	ALL 諸葛亮
3	バカバカパッション	1,307,480	ERO	ALL 97-97-97-97
4	ストライカーズ1999	2.163,700	HIV？	2周ALL X-36（連）残×0 ボム×0
5	ストリートファイターZERO3（リュウ）	7,186,600	なんこれ？	ALL（運）ALL(P)

jogo江古田店
東京都練馬区旭丘 1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ストリートファイターⅢ 3rd（トゥエルヴ）	10,845,900	えど	ALL（連）
●	ストリートファイターⅢ 3rd（ヤン）	12,327,200	ヘ～(罪)-キラトマ(掘)	ALL（連）
●	ストリートファイターⅢ 3rd（ユン）	11,546,200	ぼーず	ALL（連）
●	ストリートファイターⅢ 3rd（まこと）	11,049,900	48-9？	ALL（連）
●	ストリートファイターⅢ 3rd（ダッドリー）	9,082,800	まえだあき	ALL（連）

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）
モンキーハウスの皆様、その節はお世話になりました。機会があれば、また大食いしに行きたいと思います。（笑）これからもお願いします。
by 代表NTS（西）

JACK&BETTY日吉店（神奈川）
オラトリオタングラムver5.4が80秒3本（4台リンク）で50円。好評稼働中です。バーチャストライカーver2000も甘々設定の50円。対戦するなら是非当店へ。シューティングも（連）付きです。スコア狙いに来てね。ぐは店長FANFAN

ゲームコンドルPARTⅡ（静岡）
只今当店ではストライカーズ1999とソウルキャリバーが大変盛り上がっております。そろそろ冬本番ですが、アーケードゲームで熱くなりましょう。それではまた。
スタッフ一同

ゲームプラザ トンガ王国（愛知）
当店の環境は、1プレイ50円、STGは連付き、ビデオ録り一部OK、居心地良好、といったところでしょうか。音ゲーはあまりないです。
HP URL
http://home9.highway.ne.jp/ngk/tonga/

を含む）

●パワーストーン
キャラ別集計はなし

●ショックトルーパーズ 2nd スカッド
キャラ別で集計。

●ガンバード2
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。

●ジョジョの奇妙な冒険
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。ディオのみ集計を打ち切っています。

●テトリス・ザ・グランドマスター
グランドマスター達成時の最短タイムで集計。

●上海真的武勇
部門別で集計。パスワードを使用したスコアは集計から除外。

●弾銃フィーバロン
ノーマルとタイムアタックの2部門で集計。

●ソウルキャリバー
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。

●レイクライシス
機体別（隠し機体のWR-03も含む）で集計。各種隠しコマンドを入力したプレイも集計対象とする。WR-02R使用時にバグによるスコアの大量加算が起こったプレイのスコア申請は集計から除外する（バグなしのスコアのみを集計）。

●サイキックフォース2012
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。

●ストリートファイターZERO3
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。中キック＋中パンチ同時押し等によるスタートのスコアは集計から除外。（通常スタートのスコアのみ集計）

●デッドオアアライブ++
ノーマルモードとバーストモードの2部門で集計中。

●ブレイジングスター
キャラ別で集計。ペプロスは永久パターンのため集計打ち切り。

●サイドバイサイド2
部門別で集計（隠しコースを含む）。新バージョンのRRも合同で集計。

●ストリートファイターEX2
キャラ別で集計（隠しキャラも含む）。

●レイディアントシルバーガン
ルート別で集計。

●バトルガレッガ
ノーマル機体はキャラ別集計はなしで、魔法キャラはキャラ別あり（計5部門）。ステージセレクトをしたスコアは集計から除外。

●ツインビーヤッホー
永久パターンのためノーマルコース、スペシャルコースは集計打ち切り。プラクティスのみ集計。

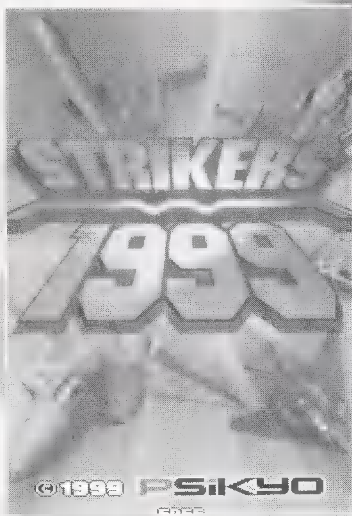
●ダイエットゴーゴー
永久パターンのため集計打ち切り。

●ウルフファング
永久パターンのため全コース集計打ち切り。

●雷牙
工場出荷設定がイージー設定のため、この設定で集計。

●最後の忍道
ノーマル設定とイージー設定両方で集計。

●アウトラン
国内バージョンのみ集計。



ストライカーズ1999／彩京
©1999 PSIKYO

遊ingポイント セオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ギガウイング（カーマイン）	248兆7093億3292万3000	O・Z	ALL(連) 残×2 B×7
2	グラディウスⅣ（2番装■）	2,594,700	J・O	5-2(連) フォースフィールド
●	原始島2	56,546,500	O・Z	ALL 1号機(連)
4	ビートマニア 5thMIX（ハード スコア）	433,236	N・Kジ■ニー	ALL BP×3
5	ビートマニア 5thMIX（ダンスマニア）	3,131	ICB	ALL ハイスピード

GAME's DRAGON

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F　☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイレントスコープ（シューティングレンジモード）	45,500	みんみん	ALL 100% 伝説のスナイパー
2	ぐわんげ（賀茂 源助）	37,243,465	つりびと（リミッター解除）	ALL(連) 22199枚
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'47"00	ソ(ウ)(ル)	GM 家ゲーなし
4	ギターフリークス 2ndMIX（ノーマル）	113,365,900	K3（2Pカラー） Room1音ゲー部隊	ALL ノーミス×3 うち(バ)×1
5	ギターフリークス 2ndMIX（エキスパート）	85,849,400	K3(2Pカラー)人外 ランクSらしいけど。	ALL ノーミス×2 せめて1億欲しいね

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町 20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	パワーショベルに乗ろう!!（入門編）	190,450	WZH	ALL 初級
●	パワーショベルに乗ろう!!（実践編）	550,550	FGM-LSD	ALL 中級
●	サイレントスコープ（ストーリー）	8,035,900	咆哮野郎-まJU	ALL 226HIT
4	ストリートファイターⅢ 3rd（ヤン）	11,170,900	L2A-GYO	ALL (連)(同)
5	ストリートファイターⅢ 3rd（ユリアン）	9,498,800	ヅガ夫	ALL (連)(同)

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山 101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,027,000	辻斬り'99	2-1 F-4(連)
2	ストライカーズ1999	1,004,900	とりあえず1周	2-1 F-117(連)
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリーモード）	1,646,500	FUJ	ALL ホル・ホース
4	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジモード）	71,866	FUJ	ALL アレッシー LV128
5	ドラゴンセイバー	2,181,440	天理剣聖TEN	ノーミス（連）

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町 15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ギターフリークス2ndMIX（ノーマル）	142,818,500	Y.M	ALL
2	原始島2	57,534,800	AHO-BAN-(な)	ALL
3	ストライカーズ1999	982,800	KOT患者KAZ	2-1 AV-8 ALL ならず歩いて帰る
4	グラディウスⅡ	10,000,000	AHO-BAN-(な)	ジャスト 15-1
5	サンダークロス	10,000,000+α	KLEIN 10年ぶり	8-7で達成

ゲームプラザイエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（シシン）	22,786,432	木曽川からの使徒	ALL
2	ストライカーズ1999	307,800	へなちょこくん	1-4 AV-8
3	ドラムマニア（ノーマル）	3,467,510	さっぱり上手くならないABE	4曲設定
4	エイリアンvsプレデター（ダッチ・シェーファー）	3,817,900	乱数龍	ALL イージー設定
5	セガラリー2（チャンピオンシップ）	13'00"43	ABE	タイムイージー

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第1Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,257,900	NMT8.2i	2-3 X-36
2	フリップメイズ（とことんフリップ）	1,362,100	WAN2(家)から RIZMUへ乗り換え	ALL 20万×4 14連鎖×1
●	レイクライシス（WR-01R）	23,864,950	NWR-KAZ(和)	ALL(連) ラスボス前1450万
4	レイクライシス（WR-03R）	23,391,980	NWR-NGK(店)	ALL(連)
5	怒首領蜂（Cタイプ）	418,626,100	SOLID-S.S	ALL

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳タッグトーナメント	1'59"91	BOS	ALL ポール、ガンジャック
2	ジョジョの奇妙な■■ 未来への遺産（ストーリーモード）	2,023,600	根橋一也	ALL アヌビス二刀流ポルナレフ
3	ファイナルファイトリベンジ	627,300	DAN	ALL ハガー
4	トイファイター	2'13"37	こんな事ならもっと練習したのに店員OGI	ALL ビタミン
5	ストライカーズ1999	1,026,400	AAA	2-1 F-22

H.E.アーサー＆NASA合同集計

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎0269-62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,079,700	NST-AOM	2-1 X-36 TB×5
2	原始島2	48,556,300	NST-DAI	[illegible] ノーミス 20人 [illegible]
3	ぐわんげ（シシン）	32,189,843	NST-K・S	ALL (連)
4	ぐわんげ（柊 小雨）	31,672,095	NST-K・S	ALL (連)
5	19XX（震電）	14,407,900	NST-SIN	ALL(連) L30 元帥

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央 1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rd（豪鬼）	9,423,500	DIL(乗)	ALL (連) つながんねー
2	ぐわんげ（柊 小雨）	62,504,441	蝶野正洋	ALL
3	ストライカーズ 1999	1,884,500	HLK	2-7 F-177(連) 1周113万
4	バトルバクレイド（アンリミテッドVer.）	71,902,660	7se-You-鍵	ALL (連)
5	バカバカパッション2	3,095,220	次回全曲92%（予定）	ALL マニアック シルバー 88-93-91

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5399

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション2	1,609,770	復活おめでとう! B.D	銀チップ (フ)-(フ)-(シ)
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（ストーリーモード）	1,732,700	復活ありがとう! NSZ	ALL (バ)（ホルホース）
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産（チャレンジモード）	76,407	今後ともよろしくネ NSZ	Lv'28 ALL影ディオ GOD of JoJo
4	雷電DX（初級コース）	2,797,490	やったねぜんじさん MRF	5面（連）
5	でろーんでろでろ（むづい）	7,243,500	ファミ通ACでしょ (有)シャドルー園■	ALL

GAME CONDOR PART Ⅱ

静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,558,700	SDD-KRQ(か) まぐ九使用	2-5 X-36
2	弾銃フィーバロン	7,774,233	HGA-MSD-PCG 大フィーヴァー!	ALL B-B-4 残×0 ボム×2
3	ギガウイング（雷迅）	202兆6382億6172万0580	SDD-JBS	ALL ノーミス
4	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	24,189,050	ORi-MSD-AKA ついにでました。	ALL
5	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	20,836,620	Y.S 2E自爆（泣）	ALL

アメニティスペースOZ合同集計
山口県小野田市西高泊 644−3 ☎0836−84−5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション2	2,222,260	ハム 漬物 HSK	マニアック 92-94-96 小野田店
2	サイレントスコープ (シューティングレンジモード)	36,200	SEE	山口店
3	パワーショベルに乗ろう!! (激闘編)	1,191,600	SIN	山口店
4	ぐわんげ (柊 小雨)	22,154,369	かおる	ALL 宇部新川店
5	ストライカーズ1999	1,027,900	HY	2-1 AV-8 宇部新川店

タウンスポットプレイランド
大阪府茨木市中津町4−3 ☎0726−37−5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ファイナルファイト リベンジ	775,700	マウント斗羽	ALL コーディ
2	パワーショベルに乗ろう!! (バイト王モード)	666,716	M.N	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジモード)	65,521	マウント斗羽	ALL ヴァニラ・アイス
●	パカパカパッション2	3,319,035	アバ	ALL シルバーチップ
5	ビートマニアⅡDX 2nd スタイル (ディスコ)	3,850	NOIN	ALL ハイスピード

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋 3−8−23 ☎06−6357−6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ストライカーズ1999	2,079,900	XRX-いしはらくん	2周ALL X-36
2	ギガウイング (カーマイン)	236兆5612億4291万4500	O・Z	ALL 残×2 B×7
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'13"43	AXIOM-H・Y (奈)	GM 前半 5'09
4	戦国ブレード (ハガネ)	2,167,000	カリスマ天外	ALL 残×0
●	天地を喰らうⅡ (黄忠)	4,632,050	AXIOM-H・Y(奈)	ALL 残×0 鳥×0

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町 3−2−2 ☎087−868−6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	2,116,100	アミーゴ、アモーレ! KIN (店員)	2-8ボス X-36 (連)
●	ビートマニア5thMIX (ハード)	447,600	出遅れずにすみましたGDS-RUN	ALL BP×4
●	ビートマニア5thMIX (エキスパート コース1)	3,137	GALM	ALL
4	ビートマニア5thMIX (エキスパート コース3)	2,452	GALM	ALL ハイスピード
5	D.D.R SOLO BASS MIX	471,300	MILK	ALL ノンストップ ベーシック ノーミス

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1−6−16 ☎0727−59−7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳タッグトーナメント	3'17"81	-Y-	ALL カズヤ、ジン
2	パカパカパッション2	2,925,375	TA2	ALL シルバーチップ 89-90-86
3	ティンクルスタースプライツ	3,113,188	ママが死ななかったヒィー!!	7面 メヴィウス MAX68Hits
4	ティンクルスタースプライツ	2,715,071	点稼冒険野郎青ラン あと約18万	ALL ロードラン MAX41Hits
5	ティンクルスタースプライツ	2,572,083	H.Uくん (J-フォン使い)	ALL グリフォン 残×1 MAX47Hits

ゲームプラザQティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東 2−3−17 ☎06−6632−0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR-01R)	23,170,830	SHS-CDE	ALL MAP05はゆずれません.
●	バトルガレッガ (チッタ)	15,551,180	出ましたSYG-あずきちゃん-V66-	ALL(連) MB改20 機落ち 5面1056
3	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル (ディスコ)	4,175	AGO-9	まだいけると思います 代理浜田より
4	ドラムマニア (リアル)	64,721,160	SYG-たっきー	3曲 つなげよ!
●	ストライカーズ1999	2,008,700	SYG-D.I	2-8 F-22

チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後桶又 4−28 ☎089−924−5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	564	417	ALL
2	グラディウスⅣ (6番装備)	1,280,600	K.O	3-4
3	ぐわんげ (柊 小雨)	53,863,698	S.H	ALL
4	ぐわんげ (賀茂 源助)	49,506,526	源助もどき	ALL
5	ライデンファイターズJET	158,855,150	(へ)	ALL スレイブ

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福 134−4 ☎086−282−6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ビートマニアⅡDX 2nd スタイル (7キーモード)	808,780	ZZZあいくち	
●	ビートマニアⅡDX 2nd スタイル (ディーヴァ)	2,500	ZZZあいくち	
●	ビートマニアⅡDX 2nd スタイル (ディスコ)	4,310	XY	
4	ドラムマニア (リアル)	78,408,210	マサ	—
5	ストリートファイターⅢ 3rd (ヒューゴー)	8,487,100	ZZZあいくち	ALL MSF

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1−9−3 ☎06−6844−0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ストライカーズ1999	2,390,000	\(￣∇￣)	2周ALL X-36 残×1 B×0
●	バトルギア (超上級)	2'56"108	~ (T△T) ~	完走 BNR32 T.A
3	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,689,700	($+ュ	ALL
●	ゼロウイング	943万点ぐらい	2-8 2ミス も~え~わ!	3-3 (連) 1周740万
5	ゼロウイング	4周目2面	(K)YO(N)2	1up×1 (連) 5629710pts

えの木
高知県高知市旭町 3−104 ☎088−825−3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ファイナルファイト リベンジ	1'43"06	どこで5秒落ち!? 処理落ち	ALL ソドム
●	ファイナルファイト リベンジ	833,500	汚らわしい肉体など捨てねばならんのだッ!	ALL ハガー
3	ギガウイング (カーマイン)	205兆4190億8193万7040	♪ (薔び) 柾木	ALL
●	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,546,600	スト(研)NICEGUY	ALL (連)(同)
●	ストリートファイターⅢ 3rd (レミー)	9,345,900	KOF99の対戦最弱 HAM (タケトゥ)	ALL (連)(同)

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町 2−2−17 ☎082−242−7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	ポップンミュージック3	300,000	SANA狂徒KOW 改め赤坂康介	ALL ノーマル アーバン→キャンディー→Jガラージ
●	ぐわんげ (シシン)	79,381,214	RDZ-K.M	ALL ノーダウン
3	グラディウスⅣ (5番装備)	2,105,200	XRX-DMO(か) (祝)3周	4周目2面
●	グラディウスⅣ (6番装備)	1,550,100	新参者YOH	3周目9面
5	バトルバクレイド (アンリミテッドVer.)	90,113,740	PAL	最終面 9号機

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋 1−8−10ステーションプラザ3F ☎0727−62−6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999	1,109,000	毒舌"マクロス"トーク(森)	2-1 X-36
2	エスプレイド (J-B 5th)	37,760,220	全コ連-YMG- (C) 3000点更新 (爆)	ALL 6'16 パリア 70%4ミしかないし
3	特殊部隊U.A.G	1,395,000	K.H	ノーミス ALL
●	ビートマニア 5th MIX	2,811	支部長な人 (C)	ALL エキスパート ダンス POOR×(多)
5	D.D.R SOLO BASS MIX	465,200	D.M翔のDはダークのディー.	ノンストップベーシック BRIコース

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松 2−6−7 ☎092−731−0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジモード)	91,612	INDICK-KBN テキトーにやっただけ	影ディオ LV.128
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(ストーリーモード)	1,369,000	J.O(的)	ALL ペットショップ (D)×1(F)×1
3	ファイナルファイト リベンジ	2'40	番長トルネードマニア カイヤTTM	ALL コーディ
4	ファイティングレイヤー (クレメンス)	1,614,900	来店記念 SRP-カイヤNTS(西)	ALL (連)(同)
●	ファイティングレイヤー (ラン)	2,819,800	カイヤHIE (わりばし使用)	ALL (連)(同)

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ
山口県吉敷郡小郡町矢足 丸久小郡店2F ☎0839−73−0909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーショベルに乗ろう!! (実践編)	347,050	ABC	
2	パワーショベルに乗ろう!! (激闘編)	1,092,620	カメカメカメ	
3	鉄拳タッグトーナメント	2'19"63	シャチテのK.F	ポール、ロウ
4	バスト・ア・ムーブ2	194,480	!!! (G)	ヒロクン
5	パワーストーン (ガルーダ)	8'15"76	ドライもん	ガルーダ

チャレンジャー関大前店
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎06−6389−8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイレントスコープ (ストーリー)	6,868,200	まJU	ALL 200ちょい 96.1%
2	サイレントスコープ (タイムアタック イージー)	1'19"75	L.C	ALL
3	サイレントスコープ (タイムアタック ハード)	3'37"27	L.C	ALL
4	ぐわんげ (シシン)	15,556,840	ゴマ吉	ALL
5	ストライカーズ1999	1,044,000	HAM	2-1

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

GAME'S DRAGON (京都)
スコアできそうなゲームが根こそぎなくなってさみしい限りの昨今。ストライカーズ1999はどうですか? 僕はB級シューターって言われました。なんかその通りだと思いました。それとは無関係に、ストⅢ3rd、ランバトやってます。みんな来てね。
by15位 (下から7位)

GAME'S MILK (京都)
ホームページができているはず? なので、探してください。

ゲームプラザ キューティ (大阪)
Q・TのHPができました!アドレスは
http://free.prohosting.com/~qt-syg/
です。どんどんアクセスしてね。これが載る頃には、また東京に行く予定ですので、その際はよろしくお願いします。
by SYG-PHANTOM & OUK

パリオ フィエラ ディ プローバ (広島)
パリオHP URL
http://www.provanet.co.jp/palio/

えの木 (高知)
音ゲーがものすごい人気です。

RULE

ハイスコア個人申請の注意

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集しています。

●申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出して、申請する。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌に付いているハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合スコアを証明するために、お店の印が必要。

●スコア申請のルール

1：1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度などのスコア、プレイ内容に影響のある設定が工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：改造基準を満たす筐体でプレイされたものであること。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの、連射装置（交互連も含む）以外の改造は原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。（ルール3、4とも1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない）

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容など正確に記載されていること。

ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。

例：たとえば点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請の場合は後者の勝ちになる。

個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	神風魔界大作戦
キャラクター（機体名・コース等）	チックル
スコア（タイム）	16,004,960
達成日	99年12月21日
面数	2周ALL
難易度	完全ノーマル
備考	1周クリア時 980万くらい。2-5で2ミス。残1残ボム2発。現時点のパターンであと250万点はいけそう。
ゲームセンター 名前	GAME'S アルカディア
ゲームセンター 電話	03-××43-9651
住所	東京都渋谷区代々木 4-33-××
スコアネーム（最大20文字）	ARCADIA-J.K

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

4面ボスでの稼ぎが重要。ボムを使って稼いでいます。ここのパターンでかなり差が出ます。このスコアを出したときは、4面終わって522万でした（自己ベスト570万）。残機ボーナスは1機30万で、残ボムボーナスが1発10万なので、ノーミスクリアできればまだまだ伸びます。でも、2-6・2-7がかなりキツイです。

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　宮本　たかし　（宮本）

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺 5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	原始島2	69,559,000	EXR	ALL（連）なし
2	ファイナルファイトリベンジ	734,200	説教KMM(未) 以下4つメ切り穴埋め	ALL ハガー（連）なし
3	ファイナルファイトリベンジ	3'54	説教KMM(未) スコアラーの人は	ALL ハガー（連）なし
4	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル	765,613	説教KMM(未) 何でもいいので	ALL（連）なし
5	ドラムマニア（ノーマル）	39,884,610	説教KMM(未) スコアだして下さい	ALL（連）なし

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町下百町 6-6-1　☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rd（ヤン）	9,851,800	TSA	ALL (連)(同)
2	ストリートファイターⅢ 3rd（ヒューゴー）	8,060,600	たんぽぽ製作所	ALL (連)(同)
3	ストリートファイター EX2PLUS	1,906,700	K	ALL ダラン
4	ストリートファイター EX2PLUS	1,868,600	おとーさん	ALL バルログ (連)（一部のみ）
5	ストリートファイター EX2PLUS	2,459,500	パワフル物産MGN	ALL ガルダ (連)だけ

ホワイトハウス箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎 6-1-2松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,135,772	WPU-MYK	MAX 16連鎖 BLOCK 1093
2	エスプレイド（J-B 5th）	35,533,380	カブライダー 毛家無	ALL ノーミス ボム3/4
3	ストライカーズ1999	1,656,900	DRM'sてるや	2-5 X-36 (連) TB×9
4	ビートマニア5thMIX（ハードモード）	404,647	よしお	ALL
5	ビートマニア5thMIX（メロディ）	2,392	EGA	ALL

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-1　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
●	スターグラディエイター2	348,900	DUO みなさんありがとう！	ALL ライオン MAX98Hit
2	ブレイジングスター（ウィンディナ）	45,542,040	ハッツミー ゆっくり全一目指す！	ラスボスで死 トホホ
3	ストリートファイター EX2PLUS	1,798,300	B-rog・CHA 国試前日いいのか…	[illegible]
4	ぐわんげ（柊 小雨）	27,884,461	ゑひひぢ 全然ダメじゃん	ALL 残×1 B×4
5	ストリートファイターⅢ 3rd（ヒューゴー）	4,609,100	詰井 丈 仲尾、川野、須賀に捧ぐ…	ALL Qあり XS

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	539	Mr-A3	ALL
2	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL ヨシミツ、ジン
3	ギガウイング（カーマイン）	200兆9104億7225万9860	Mr-T・O	ALL
4	武力 ～BRIKI-ONE～	1'11"75	Mr-Y・G	ALL ロブ・パイソン
5	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリングミッキー	8,070,300	Mr-AZX	S-4 11：01 ノーマル

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トイファイター	1'37"57	CRYSTAL-BOY	ALL グシケン
2	ゾンビリベンジ	164,630	mhide	ALL 毒島 85%
3	パワーショベルに乗ろう!!（コミカルモード）	962,160	(局)長	ALL
4	ポップンミュージック3	299,615	TAM	ALL ノーマル
5	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル（エキスパート ディーヴァ）	2,371	(局)長	ALL

次回締め切り 1月23日(日)

ハイスコア 募集 掲載店

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。掲載希望の店舗さまは

○住所
○連絡先（TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文

を官製ハガキに明記して下記の宛先までご応募ください。ご応募お待ちしています。

■宛先
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
「ハイスコア掲載店希望」係

GAME CENTER MAP

他の街のゲームセンターに遠征したいけど、ゲーセンの位置がわからない。そんな悩みとも今日でおさらばだ、この「ゲーセンマップ」があれば！　これさえ見ればゲームセンターの場所、特徴、空手道の有無まで一目瞭然。初回は20店舗以上のゲーセンがひしめく新宿駅周辺を紹介だ。これで常時ぶっ込み状態、新宿はシメ放題だね(実力さえあれば)。

◎第一回　新宿頂上作戦◎

担当　柵太郎withひで

新宿は東口と西口で客層が違ってくる。アミューズメントパークや大型店が多く一般プレイヤーが集まる東口。対して、通好みの店が並ぶ西口はマニアが集結するといった感じだ。今冬に遠征を計画している人たちはその辺を考慮に入れて、新宿攻略フラグを立ててみよう。腕試しが目的じゃない人は、一日で新宿ゲーセンすべてのノートに書き込む、なんてゲーセン巡りも面白いかもよ。何故か、新宿では「空手道」をよく見る気がするが謎。

タイトーINN　GAMEWORLD

メダルゲームのビギナー台がある高層ゲームセンター。ゲームの合間にビリヤードで一息いれてみるのもいいかもしれない。閉店間際に禁断のタイムサービスがあるらしい!?

●営業時間10:00～24:55　●空手道有
●1F プライズ、体感　2F プリクラ、音ゲー　3F メダルゲーム　4F ビリヤード　5F 対戦ゲーム　6F レトロゲーム

ゲームSPOT21

8月に改装が完了し、生まれ変わったゲームSPOT21。プレイヤー至上主義（どこもそうだけど）のSPOT21はメンテナンスがグッドだぞ。大会もコンスタントに開催されているので足繁く通ってみよう。

●営業時間10:00～24:00
●空手道有
●1F 音ゲー、ビデオゲーム

新宿スポーツランド本館

三階に180台以上のビデオゲームを配置し、体感物やプライズ、メダルもバランスよく入荷している。が、パチンコゲームを30種類も取り揃えるという猟奇的なサービスも忘れていない。実はマニアック？

●営業時間10:00～24:30
●1F 体感ゲーム、プライズ、メダル　2F 音ゲー、プリクラ、メダル　3F ビデオゲーム

新宿スポーツランド別館

店の地下二階にはバブルボブルなど昭和の良質ゲームが多数取り揃えられている。それにつけてもなぜ、グルーヴオンファイトのBGMが大音量でフロアに響いているのか？

●空手道有
●B2にレトロゲーム多数

TAITO STATION

カップルや大勢でワイワイ遊ぶのにもってこいのアミューズメントパーク。4Fでは料金がお得なゲームカード（絵柄はサイキックと電GO!）を販売している。

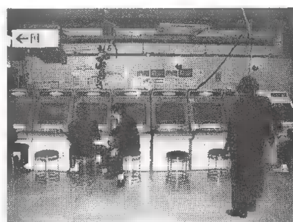
●営業時間10:00～25:00
●1F クレープ&プライズ　2F 体感、音ゲー　3F メダルゲーム　4F ビデオゲーム、ガシャポン　5F 占い、プリクラ

ゲームファンタジア ミラノ店
ゲームファンタジア ミラノ2号店
プレイランドカーニバル
タイトーINN 301
ゲームフロンティア
ゲームオスロー
ギャレッソ新宿
カーニバルプラザ
ゲームファンタジア シオン
YESTARON
チルコポルト新宿店
TAITO STATION 新宿
新宿スポーツランド本館
アミューズメントフォーラム モア
プレイシティキャロット新宿店
プレイマックス
新宿スポーツランド別館
新宿スポーツランド中央口
ESTADIO Paseo
ゲームフロンティアワールド
タイトーINN GAME WORLD
スポット21
新宿スポーツランド西口
ゲームプラザフロンティア
ゲームプラザ
新宿ジョイポリス



ここを逃すな！

ここでは遠征ゲーマーに最適の強豪店や、初心者向けの店まで、店舗ごとに紹介してみたぞ。隣のマップと照らし併せて使ってくれ。さあ、実際に新宿へ攻め込んでみよう！



新宿プレイマックス

鉄拳シリーズやキャリバーなどナムコの対戦格闘ゲームで名をあげたいなら、新宿プレイマックス抜きでは語れないだろう。7時～8時台のピーク時には店の常連たちが集まり（卍党のメンバーも）、ハイレベルな闘いが展開される。鉄拳のことなら、気軽に店員さんに訪ねてみよう。

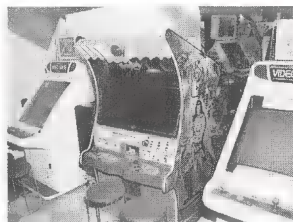
●営業時間10:00～24:00　金、土、祝前日～24:30
●1F プライズ、音ゲー　2F ビデオゲーム
●TEL:03-3342-3071
●ナムコグッズ販売有



新宿スポーツランド西口

地方から腕試し遠征に来た人は、まず西スポの格闘ゲームフロアを訪ねてみよう。そこが新宿屈指の対戦ゲーム場であることを、無言のプレッシャーが証明してくれる。ほぼ毎週行なわれているゲーム大会で勝ち抜くことができれば、いばっていいと思うぞ。

●営業時間10:00～24:30　日・祝10:00～24:00
●1F プライズ、音ゲー、体感　2F ビデオゲームコーナー　B1 対戦ゲームコーナー
●TEL:03-3344-0748
http://www.spolan.com/ssl—3/ ＊質問は、HPの掲示板に書き込めば、答えてもらえるぞ。



GARESO新宿

ギャレッソ

ジャレコ直営のゲームセンター。地下1階のレトロビデオゲーム群はかなり熱く、掘り出し物が多いぞ。特にプロレスゲームコーナーはマニアならずとも一見の価値有。思わぬ懐かしいゲームに出会えるかも。お、エキサイティングアワーが……。

●営業時間10:00～24:00
●1F プライズ、大型筐体、音ゲー、ビデオゲーム　B1 ビデオゲーム　メダルゲーム
●TEL:03-5386-8861
http://www.jaleco.co.jp/g.center/g.shinzyuku.html



アミューズメントフォーラムモア

一部のビデオゲーム、音ゲーにはヘッドホンが装備。こいつでクリアなBGMを楽めるぞ。新作でもランクを低めに設定しているので初心者にもお勧め。4Fではストリートファイターシリーズの対戦が熱い！年末年始にフリープレイイベントも開催予定。

●営業時間10:00～24:00　金・土～25:00
●1F クレーンゲーム　2F メダルゲーム　3F NEWビデオゲーム
4F OLDビデオゲーム（50円）　B1 音ゲー　B2 プリクラ
●TEL:03-3354-2598



メダルゲームをするならここで

ゲームファンタジア ミラノ店

メダルゲーム場としての開設は日本初。2フロアがメダルゲームコーナーで、ダービーからポーカー、スロットまで豊富なゲームで遊べるぞ。年末年始にはミレニアムイベントを開催予定。音ゲーやプライズはお隣のゲームファンタジア ミラノ2号店へ。

●営業時間10:00～25:00　3F　～24:00
●1F ビデオゲーム＆プライズ　2F メダルゲーム　3F メダルゲーム
●TEL03-3200-0884
http://www.sigma.co.jp



新宿スポーツランド中央口

プレイマックス、西スポ同様新宿に来たら一度は覗いておきたいゲームセンターの一つだ。スパイクアウトの保有数は20台と日本最大級、スパウ徒たちが常に順番待ちをしているぞ。ロケテストもよく行なわれるのでチェックを入れておこう。

●営業時間10:00～24:30
●1F メダル、体感ゲーム、UFOキャッチャー　2F フリッパー＆TV　B1 ビデオゲーム
●TEL:03-3352-1637
http://www.spolan.com



全ビーマニシリーズを網羅する！

チルコポルト新宿

新宿最多、DDR3rdが7台並ぶ光景は圧巻！全国初のDDRインストラクターによるダンス指導も行われている。現在、開店から午後二時までの間はビーマニ、DDRシリーズが４曲設定サービス実施中。ビーマニ新商品が続々入荷されるので要チェック。

●営業時間11:00～25:00
●1F カーニバルフロア　2F ビデオゲーム（60台）　3F こなみるく＋ダンスフロア
●TEL:03-3204-7390
http://www.konami.co.jp/kao/

ゲームファンタジア

歌舞伎町の入り口にあるファンタジア。B1のビデオゲームはALL50円で、トップスケーターなどの一部大型筐体も50円で遊べる。競馬と野球がある日は実況中継をやってくれる。

●営業時間11:00～23:30
●B1 ビデオゲーム、プライズ、体感　B2 メダルゲーム

新宿ゲームファンタジアシオン

ビデオゲームが50円で遊べるので、浪費に加速がかかりがちな店。１人用筐体が多いので練習にもってこいだが、ちょっとランクが高いかなーって台もちらほら。

●営業時間10:00～23:50
●1F UFOキャッチャー　2F3F ビデオゲーム　B1 格闘対戦フロア

新宿カーニバルプラザ

品揃えもまずまずで、日によっては朝まで営業しているのでゲーセン年越しを狙ってみてはいかが？

●営業時間10:00～24:00（金、土、祝祭日の前日は午前5:00まで営業）
●1F 体感、プライズ．音ゲー
2F ビデオゲームコーナー
http://hello.to/c_phttp://hello.to/c_p

タイトーINN301

タイトー直営店なのでフリーペーパー「TILT」がもらえるぞ。ビデオゲームでムーンクレスタがあるのは、隣の映画館で月面基地シーンがある映画を上映していたからに違いない。

●営業時間10:00～24:50
●1F ビデオゲーム、体感、メダル、プライズ

プレイランドカーニバル

ゴビ砂漠級の広大な敷地面積にプライズ、体感、音ゲー、ビデオゲームが豊富に取り揃えられている。ナンパ、勧誘行為は発見次第つまみ出すそうなので絶対にやらないように。

●営業時間10:00～23:45（金土、祝祭日の前日は24:45まで）
●1F ビデオ、体感、音ゲー、プライズ　2F メダルゲーム

ゲームセンターイベントリスト

プレイシティキャロット[redacted]店
東京都豊島区巣鴨1-15-1　(問)03-3943-6735
12月5日／16:00〜●デッドオアアライブ2大会
12月12日／16:00〜●ソウルキャリバー全国大会代表決定
12月19日／16:00〜●[redacted]鉄拳TT全国大会代表決定戦
12月25日／16:00〜●PC巣鴨杯争奪戦■JoJo未来への遺産かDOA2を予定。
12月26日／15:00〜●ストリートファイターⅡX大会■全国から強豪が集結！レベル高し。
1月上旬／未定●PC巣鴨&プレイマックスベルト杯統一王座決定戦■PC巣鴨杯とプレイマックス鉄拳タッグ王者が激突！

TILT[redacted]町
東京都千代田区神田神保町2-14-4　(問)03-3262-2823
12月23日／13:00〜23:00●音楽ゲーム初心者歓迎会■新作含め全て1プレイ100円。
12月27、28日／13:00〜17:00●月末恒例サービス■格闘ゲーム全種全台フリープレイ。
1月1日〜4日／13:00〜17:00●謹賀新年遠征記念サービス■アルカディア持参の方先着100名に福袋プレゼント。
1月8日〜10日／11:00〜23:00●祝成人記念■成人式を迎える方サイキ又は電GO時計を先着100名に。証明できるもの持参。
1月21日／13:00〜19:00●月末恒例サービス■DDR3フリープレイ。

ガリバー熊谷店
埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1階　(問)048-521-7821
12月31日／17:30〜●第14回オラタンVer5.4大会
1月8日／17:30〜●第2回2on2オラタンVer5.4大会■2対2のサバイバルトーナメント大会。

八千代プレイランドカーニバル
千葉県八千代市八千代台東1-6-17　(問)047-485-2235
12月25日／9:00〜13:00●ゲームの日■1時間300円フリープレイ。
12月26日／16:00〜●対戦大[redacted]内容に関しては問い合わせ。
1月22日／9:00〜●ゲームの日■2時間で更にお得な500円。
1月23日／16:00〜●対戦大[redacted]内容に関しては問い合わせ。

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1階　(問)0263-35-6744
12月18日／18:00〜●第8回ストⅢ3rd大会■エントリーは当日当店で受付。
12月25日／18:00〜●DOA2大会■エントリーは当日当店で受付。
1月中旬／未定●第9回ストⅢ3rdストライク大会2on2■2人組で参加。

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの2730-2　(問)0266-72-5339
12月26日／15:00〜[redacted]対戦ゲーム大会■ゲームは1週間前に決定。

コスミックプラザABC
大阪府寝屋川市早子町18-14　2階　(問)0720-23-1160
12月11日／17:00〜●KOF`99個人トーナメント大会
12月12日／15:00〜●ストZERO3ランキングバトルin関西■隔週で開催。関西トップクラス多数出場！
12月18日／19:00〜●侍スピ（初代）ランキングバトル
12月19日／15:00〜●DOA2個人トーナメント大会
12月19日／17:00〜●DDR3rdMIX大会■パフォーマンス重視。
12月26日／15:00〜●ストZERO3ランキングバトルin関西■関東から遠征者出場予定。
1月8日／15:00〜●スト3rd個人トーナメント■ラキラ君&メスターは来るように！
1月9日／15:00〜●ストZERO3ランキングバトルin関西
1月16日／15:00〜●餓狼個人トーナメント大会
1月23日／15:00〜●ストZERO3ランキングバトルin関西
1月30日／15:00〜■餓狼個人トーナメント大会

オレンジハットとなみ
富山県砺波市新又147-1　(問)0763-33-1863
12月18日／23:00〜●餓狼■トーナメント
12月25日／23:00〜●KOF99又は98■トーナメント

遊ingポイント　セオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　(問)077-562-0428
12月23日／18:00〜●クリスマス・ビンゴ大会■超豪華商品をプレゼント
12月26日／16:30〜●第12回オラタン大会■ローカルだけど熱いよ。
12月31日／20:00〜●大晦日年越しソバをどうぞ
1月2日／14:00〜●お正月粗品をどうぞ ■お年玉も出るかも？
1月15日／終日[redacted]成人式でプリクラをお安く

ゲームコンドルPARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1階　(問)054-255-4363
12月19日／14:00〜[redacted]第37回コンドルⅡゲーム大会■餓狼。
12月中／未定●50円2プレイ台■虹色町の奇跡が2プレイ50円。
12月中／未定●対戦3本設定■鉄拳TT、ストⅢセカンド、キャリバー各種3本設定。
1月中／未定●コンドルⅡSTGハイスコアキャンペーン■STG。

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33　(問)022-263-6901
12月24日／10:00〜閉店[redacted]激闘！鉄拳TT対DOA2（X`mas編）■対戦台フリープレイ。
冬休み期間中●ラリーポイント2■カラオケ1時間無料券当たり付き！
12月31日／10:00〜●大晦日カウントダウンオールナイト
1月15日／10:00〜0:00[redacted]2000年成人式特別企画■プリクラオール100円

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1階　(問)022-261-5782
12月23日／14:00〜●JoJo未来への遺産トーナメント大会■エントリー定員32名まで！

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　(問)052-452-0304
12月5日／14:00〜●ティンクルスタースプライツ大会■第6回の恒例大会、今回が最後。
12月19日／15:00〜●デッド　オア　アライブ2大会

プレイマックス[redacted]店
東京都新宿区西新宿1-4-1プリンスビル　(問)03-3342-3071
12月30日／終日●ソウルキャリバー全国大会
12月31日／終日●鉄拳TT全国大会

新宿スポーツランド西口店
＊エントリー及び質問はHPでも受付可。
東京都新宿区西新宿1-12-5　(問)http://www.spolan.com/ss1-3
12月12日／13:00〜●DOA2大会■参加費100円。
12月19日／10:00〜[redacted]バーチャロン〜サイバーウォーズ〜第4回■参加費100円。
12月19日／14:00〜●トイファイター■参加費100円。
12月23日／13:00〜●アウトトリガー■形式、参加費未定。
12月26日／17:00〜●ファイティングバイパーズ2[redacted]式、参加費未定。

チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6第6ポールスタービル　(問)03-3204-7390
12月12日／15:00〜●ビートマニア2DX大会■スコアリングで勝敗を決定。
12月19日／15:00〜●DDRパフォーマンス大会[redacted]査員の合計得点にて勝敗決定。
12月26日／15:00〜●DDRスコアアタック大会■スコアにて勝敗を決定。
12月23日／15:00〜●ポップンステージカップル大会■カップルで参加。パフォーマンスで競います。
12月31日／15:00〜●チルコ恒例年越しDDR■DDRを踊って新年を迎えよう！

カリスマ堂

[redacted]一回：新宿ゲームプラザ

毎回ゲームセンターにまつわる支配性魅惑物質を訪ねてまわる「カリスマ堂」。
初回の本日はガンコ親父のカリスマゲーセンと噂の高い新宿ゲームプラザを訪ねてみた。



しぶいこの店構え。

年季の入った階段を降り、店内に踏み込む我々。すると、謎の小窓からおやじがこちらの様子をうかがっていた。そのただならぬ眼光にビビる我々。俺たちは生きて地上に帰れるのか……？
「すいません、雑誌の取材を……」
「取材？ 会社は？ どこの会社？」
「ア、アスキーです」
「知らねえなあ。がはは、まあ好きにやりなよ」
意外に気さくなおやじカリスマの好意に甘え、店内のカリスマレベルをチェックする我々取材班。
「うわ、店のど真ん中にドラゴンボールZの鳥山明デザイン筐体（75カリスマ獲得）がある！」
「こっちにはテーブル筐体がズラリとあるぞ（40カリスマ獲得）」
「プレステ2を連想させる、LDならぬDVD麻雀が……（以下略）」
我々取材班の頭に昭和の幸福を妄想させる脳内麻薬「昭和ミン」がどくどくと分泌されていく。嗚呼、なんという快楽！
「こうるぁあ！ おまえらああ！」
唐突に、自前トリップ中の我々を、おやじがすごい剣幕で呼びつけた。
ひいい！ 傍若無人な撮影態度に、ついにおやじが本性を？
しかし、戸惑う我々の予想に反し、笑顔でデカビタを差し出し、小部屋に戻りかけるおやじ。
「待って！ 最後に読者へ一言！」
「あんた勝手に考えとくれ」


パドルで遊んでいるのはカプコンのブロック&ブロック。

赤色灯が怪しく光る…。


イベント情報&カリスマ情報大募集!!

「ゲームセンターイベントリスト」2月から3月にイベントを予定していて、掲載を希望される店舗は、お店の名前、住所、連絡先、イベントの日時、名称、内容もしくはコメントを明記し、1月7日消印有効で「ゲーセンイベントリスト」係まで。
「カリスマ堂」自称でも他称でもカリスマ度の高いゲーセンや店員情報をジャンル問わず大募集！ 可能な限りの詳しいカリスマ情報に、カリスマ写真を添えて「カリスマ堂」係まで。ポイントの高い情報には、手製の認定証を送るかも知れない。

ゲー事典
上のイベントスケジュールは、予定されているイベントなので、内容の変更やイベントの中止をする場合があります。ご了承ください。
また、イベントについての問い合わせをする場合、営業時間や言葉遣いなどを考慮して、お店に迷惑をかけないようにしてください。

ゲエセン皮算用

第一回 お題『午前1時』

私にとって昔から止められないものと言えばタバコと夜更かし。どちらも健康に悪いと聞いてはいるものの、そうそう簡単には止められません。……ってなわけで、今回のお題は夜更かし派にとってはお馴染みの数字ですな。

文：善之字元帥　挿し絵：けそ

今回よりスタートしますこのページは、毎回みなさんよく御存知のゲーセンに関する「ある数字」をピックアップし、その数字の意味するところを解説していこう、ってな趣旨の連載です。記念すべき第一回のお題は「午前1時」。さて、この数字が意味するところは一体……？

深夜営業の怪

最近、みなさんのまわりで、なぜか午前1時まで営業しているゲーセンを見かけませんか？　ちょっと前までは午後12時までの営業だったのに、知らないうちに営業時間が延びてる。おかしいなあ、なんて思ったことがある人もいるかもしれませんね。

そもそもゲーセンって、どうしてどこも似たような時間に閉店しているんでしょう。例えば本屋さんみたいに、8時に閉まるところもあれば24時間営業のところがあってもいいと思いません？　実はこれ、「風営法（正しくは『風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律』）」っていう法律によって、ゲーセンの営業時間が日の出から午後12時までと定められているからなんですね。

あれ？　ちょっと待って下さい、それだとなおさら、最初に挙げた午前1時まで営業している店はおかしいですよね。まさか違法営業？　そんなところに行っていた僕らは知らず知らずのうちに、国家に弓引く不逞の輩になっていたのか！　……まあ、そう焦らずにもう少し話を聞いて下さいよ。この風営法ですが、現在は今年の4月（一部去年の11月）に改正されたものが施行されているんですね。

改正の内容をかいつまんで説明すると、深夜までたくさんのお店が営業しており（これは、法律施行令第7条の2によると、1平方キロメートルあたり約300のお店が目安のようです）、かつ近隣に住居が集合していない地域では、午前1時までゲーセンを営業してもいいことになった、ってことなんです。これで、どうして1時まで営業している店があるのかわかりましたよね？

ゲーセンの定義

ところが、そんなに繁華街にないゲーセンでも、まれに12時以降も営業していたり、極端な例ではホントに24時間営業しているところもあります。では、こういったお店はどうして営業できるのかと言えば、これはたとえ筐体などが置いてあって、見かけ上は普通のゲーセンでも「法律上ゲーセンとして扱われていない店」というのが正解なんです。

なんだか禅問答のように聞こえるかもしれませんが、これはホント。警察庁生活安全局による風営法の解釈基準（正しくは『風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準』第3の3）によれば、店舗の床面積に対してゲーム機が置かれている面積が10％に満たない場合、風俗営業の許可を必要としない、とあります。さらに「ゲーム機」の解釈もポイントで、同じく解釈基準第3の2によれば、ドライブゲームや飛行機操縦ゲームなど、実物に類似する運転席や操縦席が設けられているゲームや、機械式モグラ叩き（←今時そんなのある？）については、ゲーム機として規制の対象としない、ともあります。

この2つの法解釈をフルパワーで活用すれば、広大な店内にほんの少しの基板モノと、大型筐体モノをたっぷり置くことによって、合法的な24時間営業ゲーセンのできあがり！　というわけです。

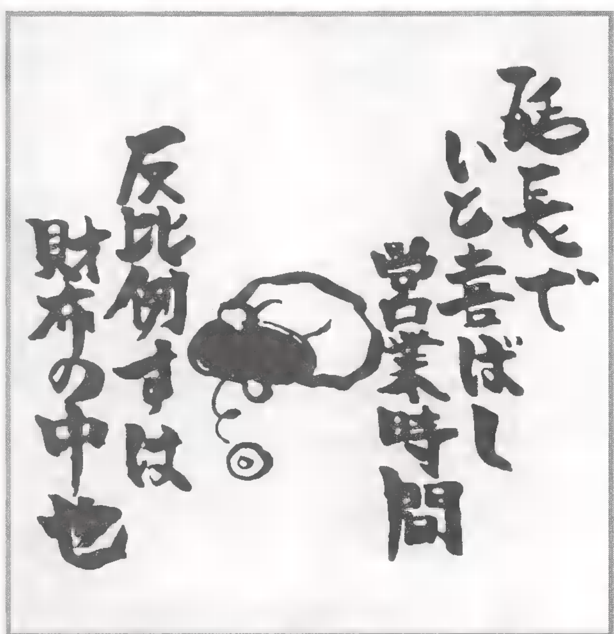
もうひとつの例外

ここまで、ゲーセンが午後12時以降も営業できる2つの例、特別な繁華街での営業と営業面積のトリックについて説明してきましたが、実はこれ以外にもひとつだけ、一般のお店でも営業時間延長が認められる特例があります。最後にこれを説明しておきましょう。

その特例というのは、「都道府県が習俗的行事その他特別な事情のある日として条例で定める日（風営法第十三条より）」には通常のゲーセンでも営業時間の延長が認められるというもので、これにはいわゆる盆や正月といった、めでたい日とその前後を設定する都道府県が多いようです。国家公認のはめを外してもいい日、とでも理解すればいいんですかね。

…

さて、第一回のゲエセン皮算用、いかがでしたか？　今回は法律の条文などを引用したので、ちょっと難しかったと思う人もいるかもしれませんが、これで「どうしてゲーセンの営業時間が12時までなのか」を理解していただけたことでしょう。次回からは、もう少しデータ的なものも考察していく予定なので、そちらもお楽しみに。



参考文献：改訂3版　新風営適正化法・法令基準集（大成出版社　生活環境研究会　編集）
平成10年改正　風営適正化法の解説（大成出版社　編集・風俗問題研究会）

ゲー事典　**その他の風俗営業店舗**：風営法によれば、我らがゲーセンは「8号店舗」という区分のお店になる。では、この他の風俗営業店舗はといえば、代表的なところでダンスホールが4号店舗、麻雀荘やパチンコ店が7号店舗といった具合。風俗営業も業種や店舗形態によってさまざまに区分けされているのだ。

TSC のご推奨お楽しみセット大セール中!

インターネットホームページでも商品揃えがご覧になれます。
http://webshop.to/tsc

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

新生 餓狼 アストロセット
限定3台
・新生餓狼
・アストロシティ（中古）
・MVハードキット（中古）

超特価 **¥220,000**（送料・消費税含む）

デットオアアライブ アストロセット
限定3台
・デットオアアライブ
・アストロシティ（中古）
・I/Oボード
・3.3V電源

超特価 **¥348,000**（送料・消費税含む）

キョーワオリジナル モニター18インチ
即納3台
RGB 21Pケーブルサービス
¥38,000

新生 餓狼 ブラストセット
・新生餓狼
・ブラストシティ（新品）
・MVハードキット（中古）

12回払	初回36,532	35,900×11回
24回払	初回22,020	20,500×23回
36回払	初回16,280	15,000×35回

¥398,000（送料・消費税含む）

新生 餓狼 ボードマスターセット
・新生餓狼
・ボードマスター（新品）
・MVハードキット（中古）
・接続ハーネス

12回払	初回19,692	19,200×11回
24回払	初回11,120	11,000×23回
36回払	初回9,680	8,000×35回

¥213,000（送料・消費税含む）

新生 餓狼 パナカスタムロングセット
・新生餓狼
・パナカスタムロング（新品）
・MVハードキット（中古）
・接続ハーネス

12回払	初回18,832	17,800×11回
24回払	初回10,920	10,200×23回
36回払	初回10,280	7,400×35回

¥198,000（送料・消費税含む）

デットオアアライブ ブラストセット
・デットオアアライブ
・ブラストシティ（新品）
・I/Oボード（新品）
・3.3V電源（新品）

12回払	初回47,812	46,700×11回
24回払	初回28,220	26,700×23回
36回払	初回21,980	19,500×35回

¥518,000（送料・消費税含む）

デットオアアライブ ボードマスターセット
・デットオアアライブ
・ボードマスター（新品）
・I/Oボード（新品）
・3.3V電源（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回30,876	30,600×11回
24回払	初回17,860	17,500×23回
36回払	初回13,040	12,800×35回

¥339,000（送料・消費税含む）

デットオアアライブ パナカスタムロングセット
・デットオアアライブ
・パナカスタムロング（新品）
・I/Oボード（新品）
・3.3V電源（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回29,952	29,600×11回
24回払	初回18,020	16,900×23回
36回払	初回15,580	12,300×35回

¥328,000（送料・消費税含む）

鉄拳TAG ブラストセット
・鉄拳TAG
・ブラストシティ（新品）

12回払	初回32,836	31,900×11回
24回払	初回20,360	18,200×23回
36回払	初回15,940	13,300×35回

¥354,000（送料・消費税含む）

鉄拳TAG ボードマスターセット
・鉄拳TAG
・ボードマスター（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回16,936	16,100×11回
24回払	初回10,360	9,200×23回
36回払	初回8,940	6,700×35回

¥179,000（送料・消費税含む）

鉄拳TAG パナカスタムロングセット
・鉄拳TAG
・パナカスタムロング（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回14,960	14,900×11回
24回払	初回9,100	8,500×23回
36回払	初回7,400	6,200×35回

¥165,000（送料・消費税含む）

ジョジョ2 ブラストセット
・ジョジョ2
・ブラストシティ（新品）

12回払	初回35,512	35,500×11回
24回払	初回20,420	20,300×23回
36回払	初回16,480	14,800×35回

¥393,000（送料・消費税含む）

ジョジョ2 ボードマスターセット
・ジョジョ2
・ボードマスター（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回19,788	18,600×11回
24回払	初回12,880	10,600×23回
36回払	初回8,520	7,800×35回

¥207,000（送料・消費税含む）

ジョジョ2 パナカスタムセット
・ジョジョ2
・パナカスタムロング（新品）
・接続ハーネス

12回払	初回18,832	17,800×11回
24回払	初回10,920	10,200×23回
36回払	初回10,280	7,400×35回

¥198,000（送料・消費税含む）

新生餓狼 MARK OF THE WOLVES
あれから10年の月日が経とうとしていた。
11月26日発売!!

デット オア アライブ
ストーリーモード搭載
即納OK好評発売中!!

天王寺駅
JR阪和線
天王寺バイパス
美章園駅
朝日プラザ 1F TSC
N
フレンドリー
ローソン
マクドナルド
至長居
住友銀行
JR美章園駅より徒歩3分

CAPCOM

・ストライダー飛竜2（NAOMI）	予約受付中
・ジョジョの奇妙な冒険2（PCB）	205K
・ジョジョの奇妙な冒険2（SUB）	138K
・ストリートファイターEX2プラス	218K
・パワーストーン（NAOMI）	75K
・ソンソン（Jハーネス付）	25K
・1942	20K
・魔界村	20K
・バース	15K
・戦場の狼	12K
・CARRIER AIRWING	10K
・スト2ダッシュターボ	8K
・CP II マザーボード	15K
・マーブルVSカプコン（B）	35K
・マーブルVSストリートファイター（B）	18K
・ロックマン2（B）	15K
・バトルサーキット（B）	13K
・虹色町の奇跡（B）	12K
・サイバーボッツ（B）	12K
・ストZERO2アルファ（B）	5K
・出たな!ツインビー	5K
・セクシーパロディウス（PCB）	17K
・スラムダンク2（PCB）	10K
・サッカースーパースターズ（PCB）	10K
・サラマンダ2（PCB）	6K
・対戦ぱずる玉（PCB）	5K
・大好キッス（PCB）	5K
・ウィニングスパイク（PCB）	5K

KONAMI

・グラディウス4（システム573）	88K
・ダークホースレジェンド（システム573）	88K
・バスアングラー2（パネル付）	60K
・グラディウスIII	40K
・グラディウスII	18K
・ゼクセクス	25K
・コナミのピンポン（Jハーネス付）	20K
・少林寺への道	20K
・リーサルエンフォサーズ	20K
・マーシャルチャンピオン	10K
・タイムパイロット84'	10K
・ハイパーオリンピック（Jハーネス付）	20K

NAMCO

・鉄拳4	予約受付中
・ミスタードリラー（予価）	168K
・鉄拳タッグトーナメント	125K
・パカパカパッション2（コンパネ付）	188K
・てんこもりシューティング	48K
・鉄拳3	45K
・ファイティングレイヤー	42K
・パカパカパッション（パネル付）	35K
・ワンダーモモ	35K
・モトス	32K
・ボスコニアン	30K
・パック&パル	30K
・ニューラリーX	25K
・ファイナルラップR	20K
・クラシックコレクション	18K
・ゼビウス3D/G	15K
・ネビュラスレイ	13K
・コズモギャングザビデオ	10K
・ゼビウス	10K
・子育てクイズマイエンジェル3	10K
・ギャラガ	10K
・ディグダグ	8K
・マッピー	8K
・ティンクルピット	8K
・スーパーワールドコート	6K
・スタースィープ	6K

TAITO

・麻雀王（G-NET）	予約受付中
・フリップメイズ（G-NET）	予約受付中
・RCでGO（コンパネ付）	120K
・スーパーパズルボブル（G-NET・サブ）	30K
・スーパースインベーダー（カラー）	50K
・エレベータアクション	25K
・Gダライアス	20K
・スラップファイト	18K
・バブルボブル	18K
・レイストーム	18K
・レイフォース	15K
・ファイターズインパクトエース	15K
・サイレントドラゴン	10K
・まじかるでーと（1&2各）	10K
・フロントライン	10K
・ワードナーの森	10K
・ウォリアブレイド	8K
・テトリス（Jハーネス付）	8K
・ヒショウザメ	6K
・スペースインベーダーDX	5K
・中華大仙	5K
・プチカラット（F3サブ）	10K
・クレオパトラフォーチュン（F3サブ）	4K
・ダライアスタト伝（F3サブ）	3K

SEGA

・ダイナマイトベースボール（NAOMI・ロムキット）（OP予価）	148K
・ゾンビリベンジ（NAOMI・パネル付）	98K
・バーチャストライカー2ver99'	135K
・バーチャストライカー2ver98'	105K
・バーチャファイター3TB	30K
・バーチャファイター3	28K
・ペンゴ	30K
・青春スキャンダル	22K
・ゴールデンアックス	18K
・ガルディア	10K
・ファンタジーゾーン	10K
・テトリス	8K
・ソニックブーム	7K
・タントアール	5K
・オセロしようよ（STVロム）	15K
・ウィンターヒート（STVロム）	8K
・コットン2（STVロム）	5K
・まうすけのおじゃまザ・ワールド（STVロム）	5K
・ラストブロンクス（モデル2.ロム）	20K
・ダイナマイトデカ2（モデル2.ロム）	28K
・バーチャロン（モデル2.ロム.パネル付）	25K
・ファイティングバイパーズ（モデル2.ロム）	15K
・ゼロガンナー（モデル2.ロム）	15K
・デット オア アライブ（モデル2.ロム）	12K

SNK

・新生 餓狼（ソフト）	145K
・原始島2（ソフト）	68K
・純正ループレバー（新品）	75K
・武力ONE（64基板、コンパネ付）	55K
・餓狼W・A（64基板）	40K
・キングオブファイター99'（ソフト）	70K
・ビッグトーナメントゴルフ（ソフト）	20K
・フリップショット（ソフト）	15K
・ビューポイント（ソフト）	12K
・ネオ、ミスタードウ（ソフト）	10K
・キャプテントマディ（ソフト）	10K

その他

・デッド オア アライブ2（NAOMI）	258K
・スーチーパイ3（NAOMI・ロム）	168K
・Mr.Do2枚組	50K
・ホットギミック快楽天	35K
・上海III	35K
・雷電ファイターズ	35K
・トリオ ザ パンチ	30K
・VS雀士ブランニュースターズ	30K
・上海真的武勇	22K
・クイズセーラームーン	22K
・ウルトラ警備隊	20K
・スパルタンX	20K
・キャノンダンサー	18K
・クラッシュローラー	18K
・ファイナルロマンスR	18K
・アクウギャレット	15K
・ジョー&マックリターンズ	15K
・バックファイヤー	15K
・ダンクドリーム95'	15K
・テラクレスタ	12K
・レジオン	12K
・ログイアン	12K
・ドンデンラバー	12K
・ダーウィン4078	10K
・シークレットエージェント	10K
・ロボコップ	10K
・強行突破	10K
・ギャロップレーサー	10K
・雷電	10K
・Vファイブ	10K
・パング3	8K
・サンダードラゴン	8K
・スーパーまる禁版	15K
・カフェタイム	15K
・麻雀ファンクラブ	15K

★1Kは、1000円です。

TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
営業時間 10:00～21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6719-9919
FAX.06-6719-9699
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
●銀行振込……入金確認間商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先… 相互信用金庫本店（当）0464186

筐体百景

電映心象スケッチ

一之回

筐体に刻まれ続ける、時の流れ。シーンの隆盛と、幾多の想い。過去と未来が同居する不思議な空間の物語を、今、語ろう。

昔、筐体と野原は繋がっていた。

通学路に点在する、駄菓子屋の前に鎮座していたゲーム筐体。それは「ゲームセンター」の入り口をくぐることなく、子供たちをゲームの世界へと誘っていた「セントエルモの灯」であった。

今ではインドアホビーの象徴であるゲーム筐体であるが、駄菓子屋の軒先に置かれていた筐体は、「外の世界」に置かれている1アイテムに過ぎなかった。

空き地の土管、校庭の隅の木、川辺の土手。子供たちが戯れる「遊び場所」と同列に、「駄菓子屋のゲーム筐体」があったのだ。

駄菓子屋筐体のプレイは、四季を感じることが出来た。

朗らかな日差しの中、まだ見ぬ新作の到来に心を躍らせた春の日。

額に汗しながら、プールの帰りにレバーと格闘した、あの夏の日。

つたないながらも、友達と一緒に攻略法を思案し続けた秋の日。

かじかむ手をさすりながらボタンを叩き続けた、雪舞い散る冬の日。

雨を凌ぐ天井も、風を遮る壁もなかったけれども、駄菓子屋の軒先は満たされていた。四季の流れの中にゲームがあり、移り行く風景の中に、筐体があったのだ。

筐体は、今日も四季と共に在る。

子供たちの嬌声にかこまれて。







Text:田渕健康

告知　このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしています。編集部「筐体百景」係まで。

ぐわんげ
ジャポネスクファンタジー

非常にジャポンな雰囲気で構成された「ぐわんげ」ワールド。その最終面を攻略するにあたり（116ページ）、ストーリーのおさらいとボスの設定を掲載！開発者コメントも!!

©ATLUS/CAVE 1999 ALL RIGHTS RESERVED

物語

室町末期、人々がまだ自然に畏怖を感じ、妖怪を信じていた頃の物語。人は「式神」という神を体に取り込み、自由に操る能力を誇っていた。

しかし、式神に憑かれた者は1年で式神に命を喰われてしまうという恐ろしい言い伝えがあった。それを防ぐには、各地の神々を倒し呪符を集めた後、黄泉の扉を開き獄門山の神を倒せば、呪いが解けるという噂もあった。

今、3人の式神使いが、それぞれの思惑を秘め、獄門山へ向かう。

賀茂源助



薬剤師の修行に出た源助は、ふと立ち寄った山寺で式神「麒麟丸」に取り憑かれてしまう。しかし、源助もしたたかに賞金稼ぎを始めることで式神を利用し、いつしか最強の賞金稼ぎの名を冠することとなる。だが、このまま式神に憑かれたままでは自らの命が危ういことを知っている源助は、麒麟丸をだまして獄門山へ向かう。

柊 小雨



鬼討ちの家に生まれた小雨はある日、呪術の最中に式神に憑かれてしまう。元々優しい性根であった小雨はその式神「八飛車」とうち解けるが、家の名誉に関わることゆえ、家を出ることになる。父の「式神をうち消せば勘当を解く」という言葉のため獄門山に向かう小雨だが、芽生えた式神との奇妙な友情のため、胸に矛盾したものを抱えつつ旅することとなる。

シシン



式神「力王」に憑かれ、その苦しみにより発狂してしまった外人。「力王」が人を殺しその肉を喰えと命ずるので、それに従うことによって一年以上命を保っている。二年前、まだ幼い娘と生き別れ、彼女を探しながら諸国を旅している彼は、ある晩夢を見る。「獄門山へ向かえ」という夢見に従った彼は、娘との再会の期待を胸に、獄門山へ向かう。



ゲー事典 ゲーメスト273号のインタビュー（「ぐわんげ妖怪対談」）にもあるが、ディレクターの井上さんが「式神」の設定に興味を持ったのは、「真サムライスピリッツ」の和狆和尚を見て興味をひかれたらしい。それをゲーム性に組み込むとともに、室町時代の「和風の様式美」の世界観を追求した結果、一種独特な「ぐわんげ」の世界が形成されていったとのこと。

足利凄氏

5,6ボス紹介

足利凄氏

室町幕府を築いた足利尊氏の子孫。しかし生まれた時父なし子であったため「この子は猿神から呪いを受け身ごもった子」と呼ばれ足利の家系に属しながらも山寺に修験者として隠された。凄氏をひとった僧正が他界する直前に、そのいきさつを凄氏に語ったところ凄氏は激怒し、刀を取り出しそのまま城に攻め込んでいった。怒り狂った凄氏はまるで猿神の化身の如く、次々と城守を倒し、たった一人で城を攻め落としたのだった。凄氏に取り憑いていたものはまさに「魔魏羅（まぎら）」と呼ばれる猿神で怒りにより我を失った凄氏の精神は魔魏羅の想い通りに支配されていたのだった。

凄氏の攻め落とした城は、名を白鳳城と改め幕府に属するひとつの大名として地方に君臨する事になり、その城下は猿神魔魏羅（まぎら）の異界のしもべ達によって守られるようになった。

のちに凄氏は力を求めて訪れた藤村静彦という男に妖力を授ける事になる。

開発より一言

格闘ゲームをやっているような感覚が出せないかと思って生まれたキャラクターです。連続コンボを入れるとダウンを取れる。そこから何か駆け引きが生まれないかというコンセプトのもとにデザインしました。ビジュアル的には熟練した剣術家、修験者、マシラの如き格闘技、歌舞伎、犬山道節、この辺をミックスしてみました。しかし、何をやっても式神の爆風の下に隠されてしまうという結果になり残念でした。（井上）

尼魏主

鎌倉時代栄華を極めた北条一族の生き残りで名を北条魅笛（ほうじょうみぶえ）といった。幕府に追われ、当時から誰も近づこうとしない獄門山に逃げ込みそこで産気づいてしまう。その出産中、邪気にとらわれ赤子が肥大化。この世の姿を留められなくなった。その邪気こそが獄門山に伝わるぐわんげと呼ばれる邪気であった。魅笛は下半身を赤子の頭蓋骨に飲み込まれ一体化してしまい、我が子共々4世紀も生き長らえる妖怪になってしまった。

開発より一言

最初はケバ目の熟女だったのですが、現場のデザイナーに「静彦とだぶる」という意見をもらい急きょ大変更をしました。尼というモチーフはそのデザイナーから出た発案だったのですが、過去ゲームでは例を見ないというのと、僧侶ならどのキャラにもダブらないというので、そこからまとまっていきました。（井上）



命

シシンの実の娘で外国の血を受け継ぐ。元々妖力の強い娘だったが、2年前に尼魏主の手下にその素質を魅入られ尼魏主の命の源として連れ去られる。そして文字どおり尼魏主の命となった命の妖力はどんどん強大になり、尼魏主の、いやぐわんげの存在を諸国に知らしめる事となる。

いつの日か、命の力は「青き瞳の娘」として時の権力者達から欲される事となるが、未だ獄門山を訪れて生きて帰るものはなかったという。

開発より一言

七五三というコンセプトから生まれました。通りゃんせの歌にあるように七五三とそれに重なる恐ろしげなイメージが命というキャラクターを導きました。やられパターンのボテッという感じにこだわってみました。（井上）



ぐわんげ 開発を終えて

和風というコンセプトのもとに始まったぐわんげの製作は、シューティングの基本スタイルを崩そうというゲームシステムのコンセプトとあいまって、物凄く大変なスケジュールになってしまいました。ろくに参考例もないまま製作は佳境を向かえ、それでも仕上がっていく様に不安を覚えたものでした。いざ仕上がってみると、人を選びはするものの、それなりの手応えのある作品に仕上がったと思います。田舎で育ってきた馴染みのある風景や、昔から親や先生から聞かされた恐い話しなどふんだんに取り入れたつもりです。そういった懐かしさみたいなものを、プレイヤーの方々にも感じ取ってもらえたら幸いです。

チーフディレクター 井上淳哉

ゲー事典 上の井上さんのコメントに出てくる一面ボス「藤村静彦」は、なかなか艶やかな男性(!?)だが、その外見と裏腹に、壮絶な過去を背負っているようだ。取り巻きの舞華達も、これまたかわいらしいのだが、裏にとんでもない設定を秘めている。死んでも死んでも立ち上がるのもそのため。その辺の世界観を楽しむのも「ぐわんげ」の醍醐味の一つ。

必然かつ当然の如く発足した「SNK vs. CAPCOM」ファンページ「格闘通天閣」！読者のみんなと一緒に、発売カウントダウンで盛り上がっていくぜー！　みたいなー。

担当：CHU with 田渕健康

格闘通天閣

誰もが想像した… 夢の共演 SNK vs. CAPCOM ファンページ

高まる期待と失禁の予感

※画面はACのものです。

対戦通天閣的エスカップおさらい（信用度19%）

- ●出場キャラは今のところ京・庵・舞・テリー・紅丸・ライデン・リュウ・ケン・ガイル・春麗・ブランカ・ザンギエフの12人。
- ●ZERO3のISMセレクトのようなモード選択がありそう。
- ●挑発がある。
- ●リュウの鎖骨割りは今回なんと下段。な気がするけど、気のせいかも。
- ●ライデンよりザンギエフの方がデカそう（なにが？）
- ●舞と比べると春麗の足はやっぱ太いよね。
- ●ちうか、エスカップっていう略はイケテナイ？

時事放談「VSに懸ける青春」

渕：製作発表から半年、ついにエスカップ（SNK vs. CAPCOMのこと）ファンページ立ち上げまで漕ぎ着けたが、この半年の間、実にいろいろあったよなぁ。

CHU：……ええ。IZAMとひなのが電撃離婚したりアメリカでレッサーパンダの五つ子が生まれたりと、いろいろ大変でしたね。

渕：……いいけどさ。それにしても楽しみだな、SNK vs. CAPCOMはよう～ええおい！

CHU：ええおい、と唐突に聞かれましても僕的にはアテナとさくらの制服対決が楽しみで仕方なくて……（中略）……っちうかこのペィジを制服ネタで埋め尽くそうとしてるのはココだけの秘密としてやっぱり出場キャラが気になるところでありますハイ。

渕：制服対決なら、ファイナルファイトのエディと風雲黙示録のゴードンでもいいじゃねえか。

CHU：……どうしてそんなブルーオイスターを彷彿させる対決を見なくちゃならないんですか。業界で制服といったら女学生なんですよぉ！

渕：そうなのか。

今ンとこ公開されている写真には、アテナとさくらは入ってないけどね。っていうかアテナは制服じゃなくて真っ赤なビキニに決まってんだろオラァ！（デコピン）

CHU：うわ！ひ、非道いや。

まぁ、アテナもさくらも人気キャラだけに「いない」なんて事は無いと思いますけどね、とメーカーにプレッシャーをかけてみるテスト。

渕：ネオポケで年末に発売される予定の「頂上決戦最強ファイターズ」にはアテナとさくら、ちゃんと入ってるらしいじゃん。

CHU：っスね。「最強ファイターズ」も楽しみなんですけど、既に発売されているネオポケの「激突カードファイターズ」の方も面白いッスよ。基本は「カードゲーム」なんで、集めゲー好きにはたまらないッス。あと、キャラクター同士に何かしらのつながりがあるとそのカードを援護す

頂上決戦最強ファイターズ

CHU：あの、このゲームって[illegible]この写真を見るとそう見えないんですか……？

渕：これはだね、オリンピックモードというオマケゲームの一競技なのだよ。ただオマケとは言っても、それ単体で十分に遊べるという一粒で2度おいしいゲームなわけだよ。[illegible]ちゃんと目を通せよCHU。

CHU：うおぉ～っ！こいつは燃えるぜ～い！（人の話を聞いてない）

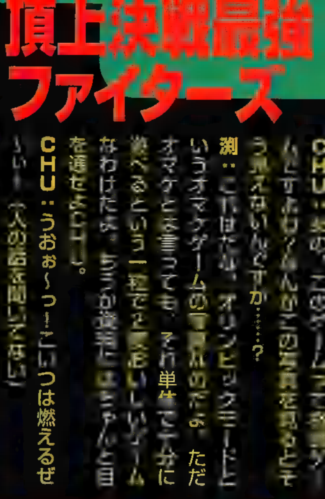


曲に合わせて表示されるコマンドを入力。華麗なダンスで踊りまくれ！

[illegible]



飛び交うレ[illegible]みに避けながら[illegible]



4箇所から出現する巻きワラをレバーとボタンを駆使して切り捨てろ！

© SNK 1999
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものを使用しています。
© CAPCOM CO.,LTD.
© SNK 1998,1999
・本商品は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
・「SNK」は（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。



SNKホームページアドレス
http://www.neogeo.co.jp/

CAPCOMホームページアドレス
http://www.capcom.co.jp/

メーカーサイトで最新情報をゲット！

ることができるんですけど、そのつながりを考えるのがまた楽し、っちゅう話ッス

渕：ファンにはたーまんねぇウヒハな楽しみ方だな。時にCHUよ、ネオポケの「頂上決戦」は、ドリキャスで発売される「SNK vs. CAPCOM（仮）」と通信機能により連動すると聞いたのだが？

CHU：よく知ってますね。どこで聞いたんですかソレ。

渕：話題騒然悶絶必至失禁確定の情報メディアと評判のインターネットぞ。普段は前田愛ちゃんのサイトしか見てねぇと噂されている我であるが、つーかそれはまごうことなき事実なのだが、なにげに両メーカーのWebページをチェックしてたりしたのさフフ。

CHU：え？そんなのあるんですか？見る見る～！

……接続中……

CHU：へー。SNK、カプコンともに、いろんなコンテンツがありますね。

渕：イラストレーターのプロフィールやWeb用の書き下ろしイラストなんかもあって（11月19日現在）ゴリグリに要チェックなサイトなのサ。

CHU：……で、話代わって、このコーナーでも読者投稿を募集するって聞いたんですけど。

渕：んー、そうだな。せっかくカラーページを使ってんだからイラスト募集とか。後は……コスプレ写真の募集とかかなぁ。

CHU：（コスプレ！……ニヤリ）それやりましょう。超決定。やんないとグレる、というか田渕さんちに毎晩イタ電かけまくるってゆーか、ウイルスファイルどっちゃり送りつけるっていうか、ポスペ苛めまくるってゆーか！

渕：あああ！　わかった、わかったヨもう。って言うか、誰もやんないって言ってないでしょーが。むしろやって欲しいぐらいだよ。

CHU：よっしゃぁあ！　俺の時代が来たぁぁぁぁ！

渕：てなわけで、このコーナーでは皆様の各[illegible]応援投稿をお待ちしてます。

CHU：制服歓迎！

格闘通天閣 イラスト仁王固め



（佐賀県　わをんさん）

渕：看板キャラ同士の対決！　こいつぁ燃えるね！

CHU：「夢の対決」が現実になる日も近いっスね！





（北海道　PSYさん）

渕：レオナは出るのかな？　ファンには気になる所だ。

CHU：フフフ……こうしてアピールしておけば……。



（北海道　KEIさん）

渕：ちょいと時期外れですが、冬の花火ってのもオツだということで。

CHU：女の子のヒザこぞうは年中オツですよ！

急募！

当コーナーでは『SNKvs.CAPCOM』の応援イラスト＆コスプレ写真を募集しております！　採用者にはもれなく特製クリアファイルをプレゼント！　締め切りは2000年1月7日消印有効。奮って投稿してねー。

メーカーさんからメッセージ

[illegible]

彩京刑事

PSiKYO

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

**ル〜ル〜ルル〜ルル〜。
無情のコンクリートジャングルに蠢く、乾き・欲望・悲嘆・そして愛。それらの要素にケツを向けるが如く大地を割り天を裂きグレートアトラクターをボコしつつ発祥した超大型合体変形万能バラエティページ、それが「彩京刑事」ッ!　なななんと!　意外なことに当コーナーでは彩京のあれやこれや、こんなことやそんなことを赤裸々に掲載しちまうという超ハピスパハピノリノリーンなページなのでーす!**

担当：田渕健康

ゲーマー誰もが通ってきた職業であろう「ロードランナー」。あの名作パズルアクションが、彩京の手により世紀末の日本に蘇った！新ルール満載2P対戦プレイ可能な新世代パズルゲーム「ロードランナー・ザ・ディグファイト」！

ルールは簡単！画面上にある金塊を全てGETし、脱出ハシゴにてエスケイプすればステージクリア。

今までのロードランナーの主人公は「穴を掘る」だけしかできなかったが、今作はなんと「穴を埋める」ことが可能！時代の進歩を感じさせるエピソードだ。



© 2000 PSIKYO

今月の超新作!!

ロードランナー・ザ・ディグファイト

掘って掘って掘りまくれ！漢のプライドを懸けた戦いが今始まる！

時間差の魔術師が蘇る！

多彩過ぎるコンテンツ！

掘るか掘られるか!?奴らの背後に気をつけろ

謎を呼ぶデモ画面！

「私のあしながおじさん」

詳細は次号にて！お楽しみに!!

対戦＆協力！2Pプレイ可能！

画面に配置された自分用の「タマゴ」をすべて取って脱出すれば勝ちィー　タマゴを取ると味方モンスターが生まれて援護してくれるぞ。相手を穴にハメちまっても勝ち。店舗設定によっては、協力してステージをクリアしていくモードも楽しめるぞ。



一人遊びもオマかせナリ



一人用で遊べるモードは3つ。若葉マークランナーのための「初心者モード」、ストーリーを楽しむ（笑）「アドベンチャーモード」、そして命燃え尽きるまでひたすらステージをクリアしていく「とことんモード」。

今年の冬休みはコイツで決まりっしょ

広報娘 出張版

命名「ゲーメスト通」

創刊おめでとうございます！

へっ？

アルカディア？

まあいいや。

とにかく新創刊おめでとうございます。

ところでワタクシはサカモトと申しまして、株式会社彩京の広報宣伝担当の娘です。

入社一年目の正月以来、もうすぐ一周年。毎日毎日、インターネットの彩京ホームページで一日の業務報告というか、社内暴露というか、赤裸々な日常というか、愚痴というか……。

とにかく毎日更新のページを設けておりゲーム業界に興味のある方彩京に興味のある方ホットギミック萌えな方「娘」というコンテンツに引っかかった方などからナカナカの御好評をいただいております。

その他、ホームページでは新製品の最新情報今まで発売した彩京ゲーム関連グッズなど紹介しています。

また、二ヶ月周期でデスクトップカレンダーのサービスや不定期キャンペーンなども行なっていますので宜しければ一度見に来て下さい。

差し支えなければメール下さい。

恐縮ですがお気に入りに加えて下さい。

誠に勝手ながら毎日チェックして下さい。

司淳氏イラストの笑顔がお迎え致しますワ。

彩京ホームページ：http://www.psikyo.co.jp/

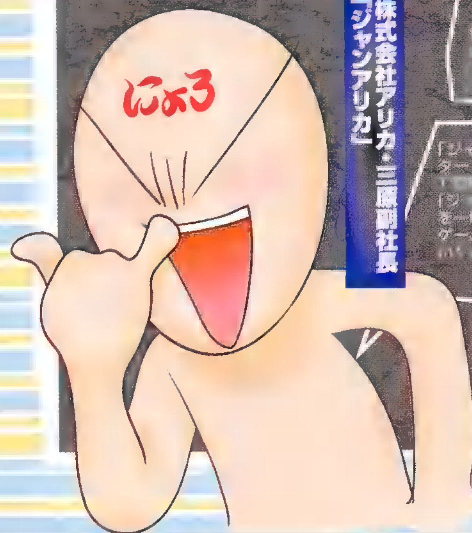


取り調べ室

今月紹介した「ロードランナー」だが、平成に入ってから業務用で復活するのは今作が初となる。時代を超えて蘇ったこの作品には、新しい世代に「他人を思いやる心」「失われつつある自然の大切さ」を伝えようとする彩京のメッセージがこめられているということはまったくなく、久々のアクションパズルなんでまぁキリキリ遊べや、ってな感じだ。

スクープ! 過去からの呼び声!
ホットギミック3・いにしえ隠しキャラ紹介ーッ!

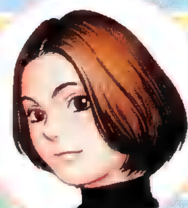
© 1999 PSIKYO





彩京アーケード塊


ヤマダ課長


広報娘 坂本

ヤマダ課長：ハローCQ！　新コーナー「アーケード塊」だよサカモト君！

サカモト：なんですか課長、カタマリって。

ヤマダ課長：何と言うか、彩京のアーケードゲームにかける熱意が固まって出来たコーナー名やね！

サカモト：タマシイでいいんじゃないですか？　創刊号から誤植が多い(笑)　とか言われたら、何か編集部の方が気の毒な気がしますが。

ヤマダ課長：黙らっしゃい！　食事よりも水よりも酸素よりもアーケードを優先し、限りなく広大な宇宙が光の速度で膨張を続けるように仕事する開発スタッフの男気とか、男汁とか、その他いろいろ珍しいモンを見ていきんしゃい！という赤裸々なコーナー、これが固まらんでどうするよ？

サカモト：はぁ。じゃあカタマリでいいです、っていうかカタマリでないと駄目です。

ヤマダ課長：その心意気や良し！　では第1回は「ロードランナー　ザ・ディグ・ファイト」の開発裏話でもするかね！

サカモト：ロードランナーといえば、この間イラストレーターの吉崎観音さんが開発に来られてましたねぇ。

ヤマダ課長：うむ。吉崎さんといえば業界でもロードランナー通で有名。本作では、その吉崎さんにゲーム監修を御願いしていたんじゃよ！　その上、吉崎さん自らコンフィグされたステージまで収録！　これはもう辛抱たまらん！　辛抱たまらんのう！

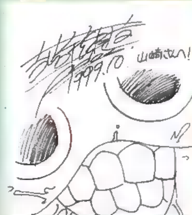
サカモト：まさに往年のファンも納得の内容ってワケですね！　さらに本作は豪華イラストレーター競演のアドベンチャーモードもありますからね。もう、たまりませんね！

ヤマダ課長：うまいぞサカモト君！座布団1枚だ！っていうか何かテレビショッピングみたいだ！

サカモト：でも、あんまり裏話になってませんねぇ。夜に吉崎さんを囲んで酒池肉林な宴を予定していたのに逃げられた話とかはどうです？

ヤマダ課長：それ超秘密(笑)。とにかくワシは、氏が「ロードランナーは(自分にとって)空気みたいなもの」と仰ってたのが印象的やね。いや、ランナー好きだねぇ、男だねぇ。

サカモト：私は開発スタッフが大挙してサインのオネダリしてたのが印象的ですね。こんな感じの。私もケロ軍曹とか描いてもらえば良かったです。(※図1)



※図1

ヤマダ課長：うむ。ここはひとつ、読者の皆さんに幸せのお裾分けといくかね！　このコーナーにカラーイラストやお便りを書いて送ってくれた読者3名に「吉崎観音さん直筆サイン入りHG3マウスパッド」プレゼントだ！　皆、どしどし応募するように！

サカモト：投稿されたイラストなんかは、今後このコーナーにて公開予定です。送り先は（中略）「彩京アーケード塊」創刊プレゼント係まで！　課長、応募いっぱい来ると良いですね。

ヤマダ課長：来なかったらパッドは社員で山分けやね(笑)。さて、次回は「ファミ通」誌上で募集した実写モデルがドカンと登場する、愛と感動の新作について語り尽くす予定だ！　じゃ！

サカモト：お楽しみに～！


吉崎観音サイン入りマウスパッドの応募先は、アルカディア編集部「彩京アーケード塊創刊プレゼント」係まで。[illegible]月7日消印有効。

彩京取り調べ室　当コーナー「彩京刑事」では、読者のお便りを募集しているぞう。イラスト、ゲームの感想、彩京への応援メッセージなどなど、欲望の赴くままにハガキを出そう。あて先は、「アルカディア編集部内　彩京署」まで。男気溢れる投稿を待ってるぜ！

往年の名作パズルアクションゲーム

「ロードランナー」彩京より復活



「メイキングスノーマン」

Lode Runner The DIG FIGHT™

ロードランナー・ザ・ディグファイト

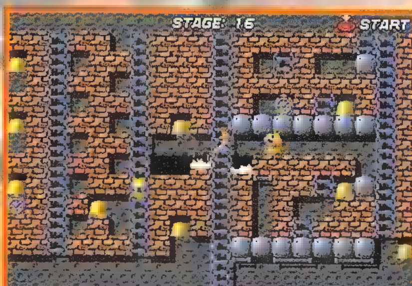


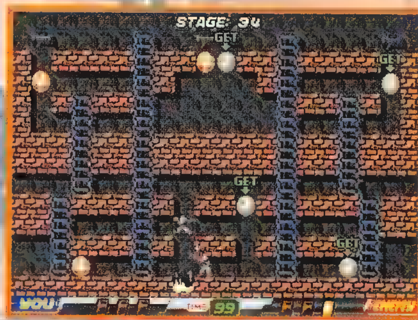
1人プレイ

◆練習モードで特訓し、さらに奥深い『穴』の世界へ…。
◆6種類の世界「アドベンチャーモード」
◆ひたすら進む「とことんモード」

通信対戦麻雀ホットギミックシリーズに続く

彩京通信対戦シリーズ第2弾！





※画面は開発中のものですので、変更の可能性があります。

© 2000 Douglas E. Smith. LODE RUNNER is a trademark of Douglas E. Smith registered in the U.S. and other countries. Licensed to and developed by PSIKYO Inc.



2人プレイ

パズル・アクション！新感覚の通信対戦

◆協力プレイモード：2人で協力、仲良く速効クリア！
◆対戦プレイモード：相手を罠へ落とせ！埋めろ！
専用ステージでくりひろげる穴掘り合戦！

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

株式会社 彩京 〒164-0011
東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F
TEL/03-5340-8768（代表） FAX/03-5340-8968

開発スタッフ・営業スタッフ大募集！

東京家庭用ソフト開発室　新規設立！　京都開発室でも、随時スタッフ募集中！
各お問い合わせはこちらまで　東京 03-5342-4535　京都 075-212-7118
ホームページでも詳細が見られます。 http://www.psikyo.co.jp/

立体貴族

なまいきシャルロット

唐突に始まった立体物大好きっコに贈る魂のコーナー「立(略)ト」。今月も力任せに立体物ホビーっ品を紹介していくゾー。

担当：立体ＤＪ／Ex-s渕健　立体小僧／コドモ

見るがよい！この鋭いポージング！

空前絶後の可動センスが産んだ、奇跡のフォルム！

海洋堂ブリスターパック入りアクションフィギュア

MVB-707-F
高汎用性標準機体 **TEMJIN** テムジン

- 価格：3,800円
- スケール：全高16cm
- 発売日：2000年1月下旬～2月予定

っていうか今すぐ買いってコトよ

海洋堂ブリスターパック入りアクションフィギュア

RVR-14 高機動型可憐機体
FEI-YEN-Kn フェイ・イェン・ザ・ナイト

- 価格：3,200円
- スケール：全高14cm
- 発売日：2000年1月下旬～2月予定

●お問い合わせ先：海洋堂　TEL 06-6909-1220

©SEGA ENTERPRISES,LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

第1回 山口伝説2000（ミレニアム）

コドモ [illegible]

けそ [illegible]

コドモ [illegible]

けそ [illegible]

コドモ [illegible]

けそ [illegible]

新作道場 山嵐

て言うか今月も期待の新作をがっつリッシュと紹介していきたいワケなんですよミスター。

1/6レジンキャスト製キット 水無月響子

- 価格：9,800円
- 発売日：12月上旬予定
- お問い合わせ先：クレイズ TEL 027-267-0054

☆響子先生は「ジャスティス学園」よりのキット化！　美少女フィギュア界最強のハイパーディメンジョン原形師・宮川武氏が手掛けた、というだけで、財布の紐はメルトダウン確定！　こりゃ買うっしょ！買いでしょ！

©CAPCOM CO.,LTD.

1/6レジンキャスト製キット ユリ・サカザキ

☆まずはユリ・サカザキだが、これは人気マンガ家うたたねひろゆき氏のイラストをもとにキット化！　原形師は鬼才・もてきほまれ氏。もちろんパッケージもうたたね氏の描き下ろしだ！ユリと言えばコレ、な挑発ポーズがソーグウーット。4つ買って1P～4Pまで揃えるっしょ。

- 価格：12,800円
- 発売日：好評発売中
- お問い合わせ先：マックスファクトリー TEL 0471-76-4595

©SNK1999

貴族NOW 注……山口勝久とは、「ロボットものにこの人あり」と言われた、凄腕原型師。海洋堂から発表された、一連の「スーパーロボットミュージアムシリーズ」は、氏独特のメリハリの効いた作風が好評を博した。近年ではアクションフィギュアにもその手腕を振るっており、今後一層の活躍が期待される。

脱衣麻雀黙示録

今回の題材

- ●ラブリーポップ麻雀『雀々しましょ2』(ビスコ)
- ●『アイドル雀士 スーチーパイⅢ』(ジャレコ)



ツイダ 13歳

雨降る場末のゲーセンに迷い込んだひとりの青年。脱衣……それこそ彼が求めてやまない遊技の真理！ 彼の名はツイダ。後に神域の男と呼ばれ、脱衣界に伝説を作った男。あのツイダだった！

希望へ続く道

芸能界、その狭き門を通れるのはたった一握りの人間たちのみ。光ある未来をつかめる者となれば、さらに絞り込まれる。そしてここに、確実に未来を手に入れられる者たちがいる。女の子4人組のイケティースバンド「ティンカーベル」だ。

彼女たちと麻雀で勝負し、ひんむいてプロダクションと契約させる。なんともオイシイ仕事じゃないか。まだメジャーデビュー前とはいえ、確実に大物になる素材。その彼女たちの裸が拝めるのだから。引き受けない理由がない。



有無を言わさず相手を説得する武器。それが麻雀だ。

芸能界は乱れていた！



© 1996–2000 VISCO CORPORATION

ピクリ度	まだ見れぬので謎。期待してもいいかも？
歌唱力	謎

芸能界という蜜によせられた4人の美少女たち









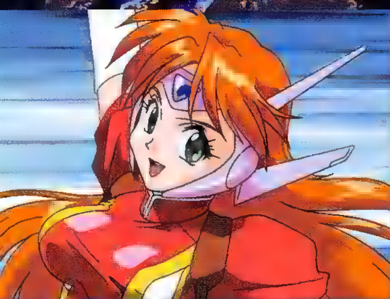
唐沢涼子(ドラム&リーダー)
B 84 W 58 H 84

江本千尋(ベース)
B 86 W 56 H 86





ゲー事典 『雀々しましょ』ファンのみんなに朗報だ!! 太っ腹のビスコさんから、『アルカディア』創刊記念プレゼントとして、前作『雀々しましょ』で使われた、膨大な量のセル画をいただいたぞ!! (→詳しくはP.240にGO!!) 欲しいぜ、欲しいぜ、欲しくて死ぬぜ〜!! って人は、アンケートハガキに必要事項を記入して、編集部までガンガン送ってきてくれい!!



スーチーパイは今日も戦う！

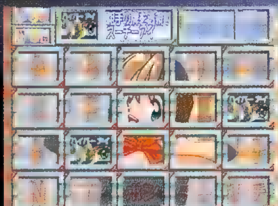
変化

脱衣麻雀、脱衣ゲームは星の数ほど発表されている。ただ、白日の下に晒されてい…の少なく、気が付かない輩が多いだけだ。ハッキリ言って、ほとんどのシチュエーションはやられてしまっている。オレが望んだもの……それは変化だった。スーチーパイⅢに出会うまでは……。

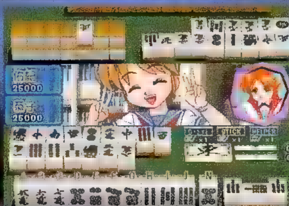
それは、明らかにオレの考えを超えていた。この世界の暗黙の了解、タブーに踏み込もうとした考えだった。

手入れのたりない女性、つるぺた＋黒パンスト、発明などお構いなしの段階、はてには複乳……こんな設定を考えつくのは、マニア……いや、それ以上のなにかだ。

しかし、これは願ってもないチャンス。自分の中に潜む、まだ見ぬ本性を探し出す、絶好の実験場。いままでの脱衣では何かモノ足りぬ、と感じるならば、スーチーパイⅢに賭けてみるのも手だ。



パネルマッチで「イカサマ技」を手に入れるのだ！



七対子だって負ければ脱ぐ。それが脱衣の掟だ。

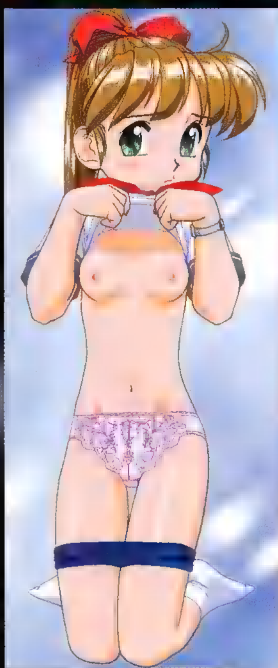
自分探しの旅にでる

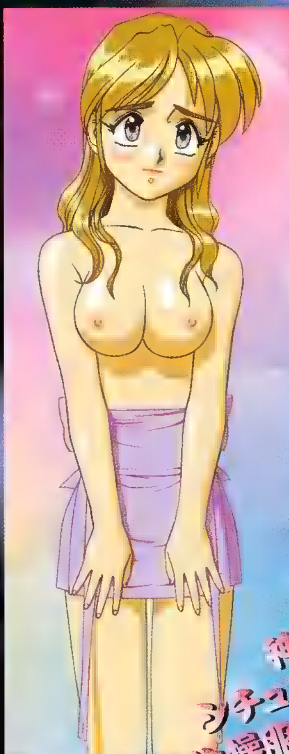


© 1999 JALECO LTD.

ピクリ度	人それぞれ。ツボにはまれば無限大！
覚醒力	セブンセンシズが目覚める可能性有り。

敗者に待っているのは脱衣のみ……それがこの世界の理！







神をも恐れぬシチュエーションの数々。体操服から複乳まで……！

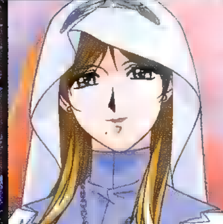


新たなる刺客（雀士）たち

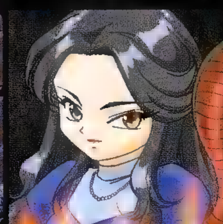
名前
早乙女 七魅
（さおとめ ななみ）
年齢
18歳
3サイズ
B 82、W 55、H 84



名前
宗子 聖羅
（そうず せいら）
年齢
22歳
3サイズ
B 96、W 59、H 89



名前
早乙女 散留
（さおとめ ちるる）
年齢
18歳
3サイズ
B 76、W 50、H 78



無欲は強い……しかし！

世の中には2種類の人間がいる。勝者と敗者。敗者はただ落ちるだけだが、勝者にはすべからく報酬が与えられる。それはお金だったり、名誉だったり、賞賛だったりする。

ゲームにおける報酬とはなにか？ 点数、勝利数、クリア時の達成感といった感じだろう。ただし、これは普通のゲームに対してだ。

脱衣ゲームの場合は、もっと単純でわかりやすい。脱衣そのものである。これほどストレートで、人間の欲求を満たす報酬はないだろう。

人間は欲に対しては素直になる。目の前にニンジンをぶら下げられれば、走り出すだろう。しかし、強い欲望が絡むと視界が狭くなり、弱気になってしまう……。

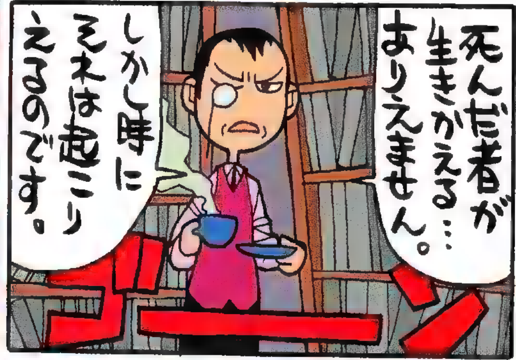
だがヤツは無欲だった。脱衣ってのは、どこか自分の欲をつき放した感覚が絶対必要。ヤツは突き放しっぱなしだった。脱衣シーンもお仕置きも、全てキャンセルしていた。

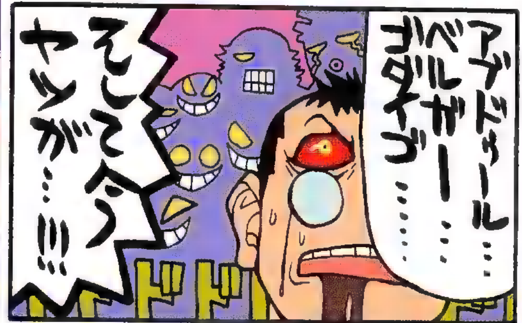
だがそれでは、脱衣ゲームである必要がないことに、つい最近気が付いた。



『アイドル雀士スーチーパイⅢ』プレゼントキャンペーン実施中!! ベストエンディング画面に表示されるパスワードを全キャラクター分集めると……、な、なんと!! 抽選で「園田[illegible]ー&出演声[illegible]」の直筆サイン色紙がもらえるらしいのだ!! 応募要項・あて先など、詳しい情報を知りたい人は http://www.jaleco.co.jp/内、情報ページまで!!

この業界、転生やらなんやら、不思議なことがいっぱいあるんだね。

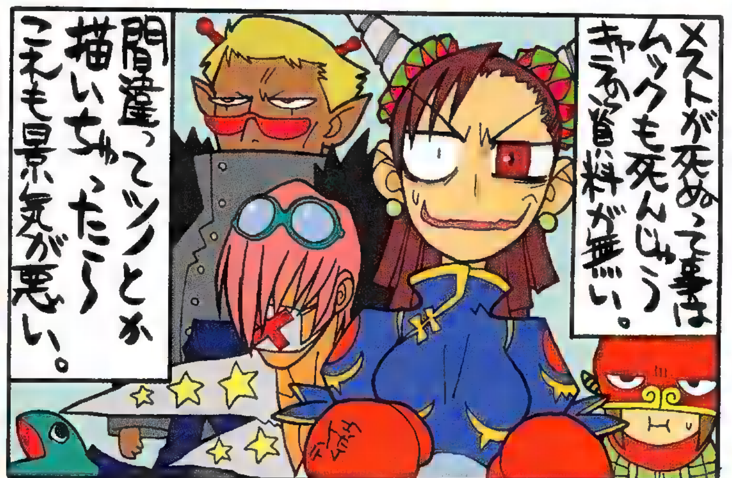






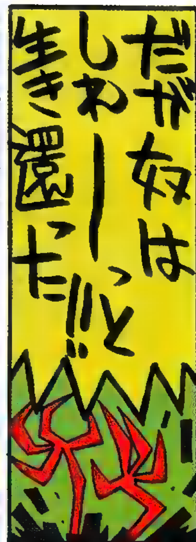


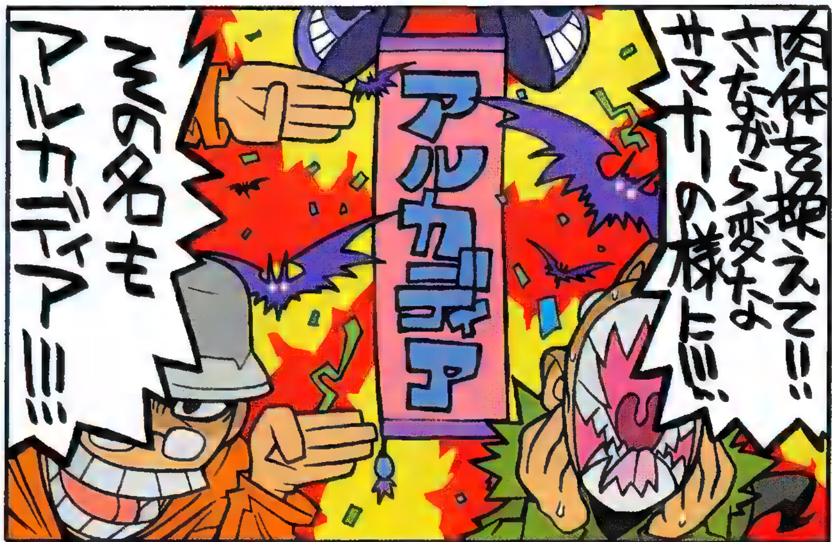






誌名に関しては色々な人に言われたケド、結局通称「ディア」なんだろうか？





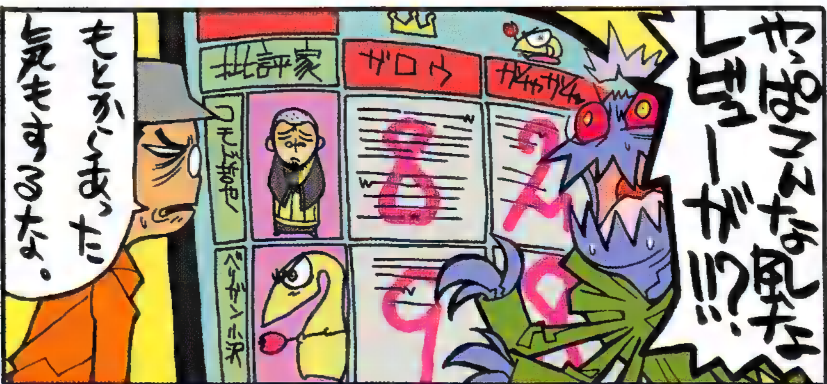


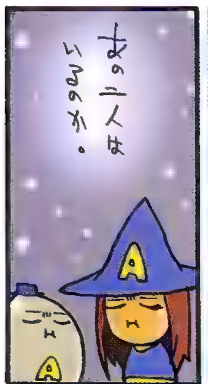


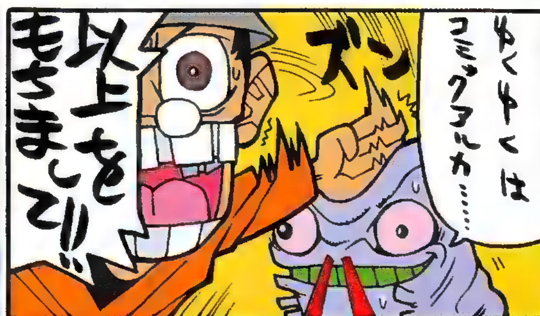














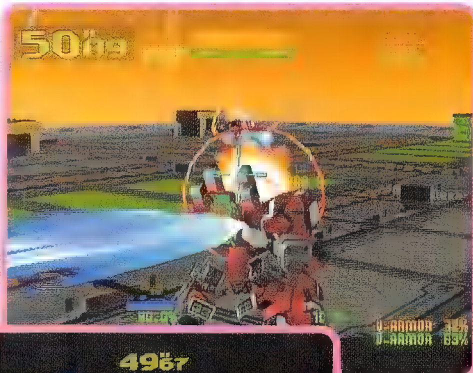


全世界版 DCの陰謀

ファミ通DC応援団長がアルカディアに乱入た

ドリームキャストがあれば お家がゲームセンターに!?

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



ネットワークでも対戦可能

CRAZY TAXI



バーチャストライカー2 ver.2000.1



小林　創刊おめでとう。ドリームキャスト応援団長・コブラ小林です。アーケードゲーム大好きです。
荒沢　何いってるんですか、格闘ゲーム苦手なくせに。あ、相棒のSIN荒沢です。
小林　『CRAZY TAXI』とか好きだよ。『バーチャストライカー2』とかもよくプレイしてるし。
荒沢　それってドリームキャストでやってるだけじゃないの？
小林　『電脳戦機バーチャロン』もドリームキャストならネットワークで、全国の人と対戦できるぞ。
荒沢　ドリームキャストで、家がゲーセンに早変わりってコト？
小林　そう、だから「ドリームキャストで遊ぼうよ」ってコトだね。

Dの食卓2など オリジナルタイトルも 盛り沢山で～す。





そんな情報いっぱい ファミ通DC2000年1月号発売中!!

ドリームキャストのセガオフィシャル専門誌・ファミ通DC。最新2000年1月号は、巻頭特集で『Dの食卓2』のWARP・飯野賢治氏と『スペースチャンネル5』のセガ・水口哲也氏のミレニアム対談を掲載。両作品の情報もばっちりです。『ジョジョの奇妙な冒険』『バイオハザード コード：ベロニカ』など、カプコンのタイトルも大紹介。新作情報から、ネットワーク関連まで、たっぷりの内容で、大増ページ、特別綴じ込み付録にファミ通DC特製『シェンムー』ポストカード、オリジナルシールが付いて550円で好評発売中。（2月号は12月24日発売）



毎月30日発売
定価550円

ファミ通DC

PRESENDED BY DC Dreamcast

読者が作る、ゲーセンの未来！

ARCADIA Frontiers

A-Fro

担当　田渕健康
福田柵太郎

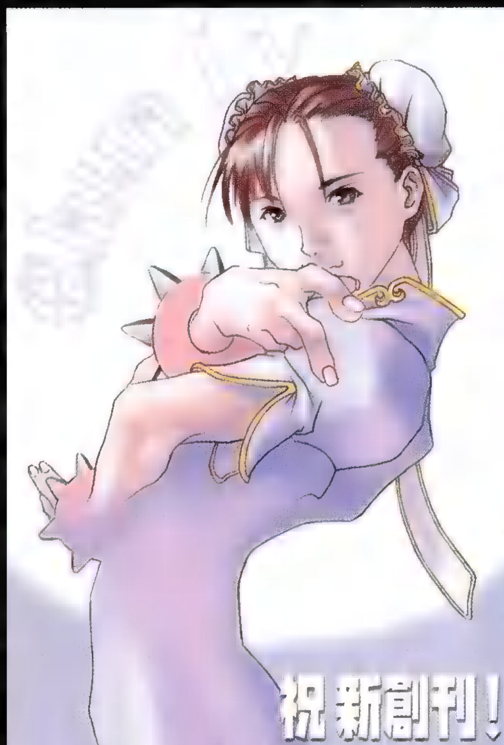
イヤーッハァ！　突如として始まった新世代読者コーナー、その名も「アルカディア・フロンティア」！ゲーセン大好きっコの魂がいかんともしがたく炸裂する、史上かつてない投稿聖域！みなさまの投稿をお待ちしてます！

豪華投稿大盤振る舞い！創刊祝いスペシャル



北海道　KEIさん
☆夏服にマフラーがザンシーンって感じ。ひょっとしてさくらって年中夏服か？

http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/



大分県　むむむんほわさん
☆創刊祝いあーりがとうございます！当コーナーも読者様の情熱に負けないクオリティ目指して頑張りまッす！

http://www.oitaweb.ne.jp/hp/apri/



東京都　谷野　おちばさん
☆こんなに仲むつまじいのに運命って奴ぁ〜。皆も「ぐわんげ」に人生を学ぼう。

創刊号にして、いきなり読者投稿が熱いとは何故に―！ってなわけで。お忙しい中創刊祝いの投稿を寄せて頂きありがとうございましたーッ！

今回はスペースの都合で掲載できなかった作品もあるのですが、皆さまの応援はしっかと心に刻み、今後の励みにさせていただきます。

えー、今回掲載しているのはCGオンリーなのですが、もちろんそれ以外のカラー投稿もじゃんじゃん受け付けております。

一点モノイラストや合作、カラー4コマなど、アーケードゲームをモチーフにしたものならオールOK！年中無休で皆さまの投稿をお待ちしております。

今回はカラーページが2Pしかないけど、次号からは標準3Pで営業しまっする。

ゲー事典　**アフロひみつメモ1**　今回掲載されているCGは、アルカディアの前身にあたる雑誌「ゲーメスト」のカラーイラストコーナー担当・「ぎぃ」君が、投稿者に呼びかけて集めてくれたものです。急な募集に応じてくれた投稿者の皆さんと、新コーナー立ち上げのために奔走してくれたぎぃ君には大感謝なのである。



静岡県　Mr.Mtさん

☆Rebirth-Desire
置き去りにした時間が、動き出す。

http://www.geocities.co.jp/Playtown/4642/



千葉県　あゆむーさん

☆ジャンルに関らず「描きたい」という素材があったらじゃんじゃん描いて送っちゃってください！

http://user1.allnet.ne.jp/~gigantes



大阪府　ROBOさん

☆御期待に応えるように頑張りますので、投稿もよろしくねっ。

http://www2u.biglobe.ne.jp/~dynamo/

アルカディア・フロンティアでは、貴方の投稿をお待ちしております！応募要項をしっかりと読んで、勢いに任せて投稿するが吉！



大阪府　餅月さん

☆お色気（滅語）イラストは担当そのほかもろもろが大変喜びますので、どんどん送って頂きたい。いやマジで。

大阪府　北島サブミッションさん

☆こーゆー気合の入った作品を見るとゾクゾクきますねっ！
再生＝ジークと「創刊」を掛けてくれた心意気にも感謝。



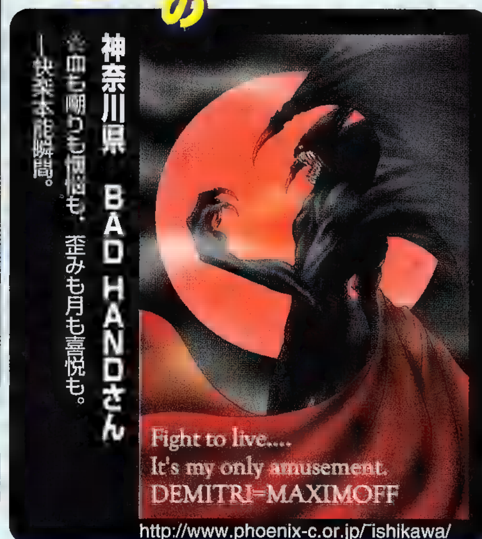
http://webs.to/macn



神奈川県　a-makotoさん

☆必ずやインストカード以上の＋αをお届けしましょうー
てなわけで以後御贔屓に。

http://super.win.ne.jp/~a-makoto/



神奈川県　BAD HANDさん

☆血も嘲りも懊悩も、歪みも月も喜悦も。
—快楽本能瞬間。

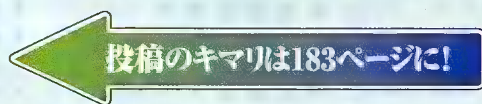
http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/



東京都　Rin-45Cさん

☆なんともぼややかな色使いがぐう～っとなのさ。

http://www2u.biglobe.ne.jp/~ulf


投稿のキマリは183ページに！

ゲー事典　**アフロひみつメモ2**　今回のカラーページは2Pしかないけど、次回からはレギュラー3Pで爆走する予定。旬のゲームや話題の新作が出た際には「個別イラスト特集」をやるかもしれないので、希望がありましたならその旨リクエストして頂きたい。「制服特集」「眼鏡っコ特集」「地底特集」「半ズボン特集」など、多彩な特集も予定してますので乞うご期待。

アルカディア フロンティア



モノクロネタも大募集!!

ゲームレビュー！
お笑いバカネタ！
ゲーム日記！
モノクロイラスト！
4コマ漫画！

熱いハガキを

参加してこそ面白さ256倍

今号から怒涛の産声を上げた戦慄の読者コーナー「アルカディア・フロンティア（正式通称アフロ）」だが、当コーナーでは次回以降に掲載する、読者の皆さんの投稿を心待ちにしているぞ！

投稿内容はアーケードゲームに関するネタなら何でもオッケー。一つのネタの料理の仕方も、個々の創意工夫にガツンとおまかせ、なのだ。

ゲームから受けた感動を「投稿したい」と思ったなら、文章に自信のある方は文字に自分の思いを込めて、絵に自信のある方はイメージをビジュアルに託して投稿だ！

「絵も文章にも自信がないなぁ」という人も心配無用。とりあえず「自分の言葉」で語ってくれれば、それはその時点で立派な投稿作品になるんスよこれが。

小難しいことは考えずに、普段友達とゲームの話をするかのようなお気楽さで、投稿してもらって全然かまわないのだ！　誤字脱字や文章の荒さはこの際は気にせずに（…少しは気にしてもらった方が助かるのだが）まずはバリバリハガキを書いてみよう。そうすれば、自然と「書き慣れ」てくるものなのだ。多分きっと恐らく思うに。

「惜しくも不採用～」ってな場合もあるけど、別に試験やってるワケじゃないので、御気楽に投稿してもらって構わんのだよ～。

あるかでぃあ
創刊
あふろ…

待ってるぜぇぇ～

投稿テーマは？

「投稿って言っても、いまいちどこから手をつけていいかわからないなぁ」という心配もあるかもしれないが、とりあえずは「君がゲームをやっている時に感じたこと」を文章にして送ってみてはどうだろうか？

どこが難しいと感じたか？操作性はどうなのか？　1プレイの時間は短くないか？このキャラクターかっこいいなぁなど、ゲームをやっている時は様々な思いを巡らせていると思う。

それを「文章」や「絵」にして送ってもらえれば、その時点で「投稿完了」だ。例え文章や絵が達者じゃなかったとしても、「想い」さえこもっていれば、その投稿作品の中にはゲーマー同士で共感できる部分は必ずあるし、新しい発見をもたらしてくれるはずなのだ。

まずは、「投稿する」という行為自体で「遊んで」みることから始めてみよう。「自分の投稿が載ってるかも…」とドキドキしながら雑誌を開く感覚は、なかなかオツなものなんですなぁこれが。さらに、自分の投稿が載ってたりした日にゃあ感動ひとしお！一度覚えると、病み付きになること受け合いだ！



ゲー事典　**アフロひみつメモ3**　今回は担当が埋めているこのスペースですが、次回からは読者さまの投稿で埋めさせて頂く予定です。欄外狙いの投稿も受け付けてますので、「俺は欄外キングを目指すぜー！」ってな方は「アフロ欄外一直線」係まで送りつけてください。意外と目立つスペースなので、彼女への告白、田舎の親への謝罪、ライバルへの果たし状代わりと色々使えそうです。

募集コーナー

「アルカディア・フロンティア」で[redacted]ジャンル[redacted]投稿はもちろん、特設コーナーをこさえて[redacted]の[redacted]おまちしており[redacted]す。それでは[redacted]、コーナーごとの[redacted]を紹介ッ！

告知ーッ！



ゲーマーズコラボレーション

このコーナーでは、読者のみんながゲームをプレイして感じたことや、考えたことを広く募集していくぞ。「このゲームはここが良かった」「このゲームのココを改善してほしかった」というような感想、意見、改善案などを送ってほしい。

送ってもらった投稿は、ゲームの担当ライターや編集者と吟味した上で誌面に掲載していくぞ。

さらに、送ってもらった「意見」は編集部を通じて「ゲームの開発者」の元へと届けるので、開発者にゲームの感想を直接届けたい場合や、聞いておきたい質問などがある場合（必ずしも返答がもらえるとは限らないが……）、積極的にこのコーナーを利用してくれたまえ！

「今のゲームが不満だぁ！」という方は、ぜひこの機会に「ココがこういう風に不満なんじゃー！」という憤りを、直接ぶつけてみてはいかが？　「そのうち、遊べるゲームがでればいいや〜」と漠然と日々を過ごすより、積極的に意見を述べてくれた方が、面白いゲームで遊べる確率はグンと高くなること請け合いだ！

自分のホームページでゲームレビューをしている人も、このコーナーを使って開発者に意見を直に届けてみてはどうだろうか？　自分の意見を「より建設的に活かす絶好のチャンス！」だと思われる。

ちゅーか「うーんイマイチなーのねー！」と怒りの咆哮をただ上げてオシマイ、ではなく、「このゲームのココが残念だったから次はこんな感じで改善してみてほしいかなー！」との意見を述べてみたほうが、クソゲーに遭遇する可能性も減り、貴方の精神衛生にもいい上に1コインを有効に使えるしでもう言うことナッシン！　てな状況を希望したいわけで。

もちろん、「自分はこのゲームのココを評価したい」とか「この試みは意欲的で気に入った」という自分なりのポジティブ評価もお待ちしております。

で、今回の評価対象となっているのは今号の「アルカディアで紹介・攻略されているゲームタイトルすべて」だ。奮って投稿してくれい！

グレートクエスチョナー

ゲームセンターで感じた疑問、ゲームで遊んでてふと思った質問を、でき得る限りの範囲で解決したらぁ！　というのが当コーナーの趣旨なんスよこれが。

ただし「隠しコマンドを教えないと明日死ぬ」とか「時限キャラの出現順番を教えないと呪う」ってな質問は基本的にナシ。

「ゲーセンのこんな所が謎だ」とか「基板を買うにはどうしたらいいの」といった、アーケードゲームに関連する質問なら何でも来やがれ！　と鼻息荒く投稿を募りたい次第だ。

ハガキの隅にでもちょこちょこっと質問事項を書いといてもらえれば、こっちでさっくりと処理しちまうので、気軽に書いて送ってねー。



ゲーセン歳時記

ゲーセンで起こったことや体験したでき事、言わば君のゲーセン日記を募集する星の下に生まれたこと。それがこのコーナーの宿命なのだ。

ゲーセンで体験したり見聞きした成功談や失敗談、大会やイベントのリポート、ニューゲームとの感動的な出会いなど、日ごろゲーセンで遭遇した様々なでき事を、君なりの視点で語ってくれ！　君にとっては何でもない日常が、他人にとっては波乱万丈マキシマムという場合もあったりするので、とりあえず君のゲーセン日記を送ってみてはどうだろうか。



ゲー事典　アフロひみつメモ4　某雑誌では何かと「誤植」が話題になっだが、今回の「アルカディア」はどうであろうか？　二の轍を踏まないように精進したい……ところであるが。早速「誤字」を見つけてしまった今日この頃。しかも読者コーナーに。それも直せそうにない所に、だ。とほほー！※編集注：閃屋に直させました(^^;

投稿魂特別編

アンケートハガキde鬼

今明かされる！ ニューエイジのためのアンケートハガキ入門

コレを読めば、今まで苦手だったアンケートハガキがモリモリ書ける！

まっ、たく、かん、たん、だ！

ン～何も官製ハガキに投稿作品を書きこんで送るばかりが「投稿」じゃあねえぞぉボウズ。

本誌についている超速機神大空魔竜無敵鋼人読者リサーチ用紙、いわば「アンケートハガキ」を有効活用することも、投稿戦士には欠かせないサバイバル術だ。

文字数などに制限があるものの、アンケートハガキでの「投稿」には、他に類を見ない怒涛の利便性が存在しているのだ！ 説明ッ！（チャンプシリーズ調）

その①
住所が初めから印刷してあるから誤配がない！

文字が超きったねぇというか、普通に書いてもマヤの絵文字みたいな凶悪なつづりになってしまうという悪筆野郎も、このハガキを使えば激安全。よほどのアクシデントがない限り、120%の確率でアスキーはアルカディア編集部へと届けられるであろう。

激務に追われる郵便屋さんにも優しい投稿法だと言える。

その②
自由に使えるスペースが狭いゆえ、一発ネタに向いている！

ハガキ一枚に「駆け抜け一発ネタ」だけを綴るのはそこはかとなくわびしいもの。

だが、アンケートハガキのスペースはまさに一発ネタ向きの省スペース！ 気軽にネタを振れるので、ビギナーにもお薦めだ。

ハガキで見ると「プハ寒ッ！」ってなネタも、アンケートハガキなら「うーん、まぁいいか」と寛大になる乙女心はとても不思議だな。

その③
プレゼントが当たるかも

例えネタが没っても、日ごろの行ない次第では、本誌プレゼントをゲッチューすることが可能だ。

逆に、当コーナーに採用された場合はプレゼント抽選から外れることになるので、「絶対死んでも超絶激マジ爆熱にほしいプレゼントがある！」ってな場合は、アンケートハガキに気の利いたネタは書かないようにしよう。

その④
なんつってもタダ

最大の利便性がコレだ。ちょいと頭をひねって手首をちゃっちゃと動かすだけで懐を痛めることなく投稿完了だ。ていうか出さねばむしろソンなので、タダと言えども親のカタキを取るぐらいの気合でポストにブチ込もう。

初心者必見!!

アンケートハガキ書き方説明微に入り細に入り特集

では実際にアンケートハガキをお兄さんと一緒に書いてみよう！ つーか投稿してくれぇぇ！

アルカディアに導入されたマークシート制。P.210「アンケートはがき記入方法」のお約束を良く読んで書きこもう。鉛筆はHB以上の濃いヤツがいいらしいぞ。

受験生はセンター入試の予行演習と思って、丁寧にマークを塗りつぶそう。

って言うか、この時期にそんなことやっていいのだろうか受験生よ。

ココには君のパーソナルデータを書き込もう！ 住所・氏名・年齢、そして血液型。

……って何故血液型を聞くかねこの本は。

性別欄を使った気まずいギャグには苦笑いで応えるしかないので、担当の気持ちを察して正直に書きこもう。

ARCADIA Vol.1 アンケートはがき
P.210アンケートの説明を見て記入してください。
A1. 面白かった記事を教えてください。（複数回答可）
A2. つまらなかった記事を教えてください。（複数回答可）
A3. 好きなゲームジャンル（複数回答可）
A4. インターネット環境は…？
A5. 所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）
A6. 1カ月でどのぐらいゲーセンでお金を遣いますか？
A7. 性別
A8. 学校・職業
「お好きなようにどぉーぞ。　P.N（ロドリゲス小田）」
ミスタードリラーは「すぐドリ」ですか？

郵便はがき
料金受取人払
代々木局承認
6282
差出有効期間 平成13年11月30日まで（郵便切手不用）
151-8720
（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
ARCADIA Vol.1
アンケート係

フリガナ	たぶち けん こう	年齢	性別
氏名	田渕健康	2X歳	男・女
生年月日	19××年 8月 ×日	電話 123（456）789	
住所	151-8720 東京都 渋谷市区 代々木4-33-10		
血液型 A型	ゲーメストを買ったことがありますか？ はい・いいえ	プレゼント番号	29番

Q9.今、熱中しているアーケードゲームは何ですか？
A9.[カロリーくん VS モグラニアン]
Q10.今後発売されるゲームで、もっとも期待しているものは何ですか？
A10.[チェンジエアブレード]
Q11.この本を何でお知りになりましたか？
A11.[マッコイじいさんの情報]
Q12.ムック化して欲しいタイトルがありましたら教えてください。
A12.[ノバ 2001]
Q13.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A13.[旅人間]

現在一番やり込んでるゲームを書こう。新旧は基本的に関係ないぞ。

ちなみに、某雑誌のアンケートハガキでは数年間にわたって「ジャッキーチェン」と書きつづけた痴……いやさ猛者がいたな。

これから発売されるタイトルで、最も期待するゲームを書こう。

ちなみに、某雑誌のアンケートハガキでは数年間にわたって「ジャッキーチェン2」と書きつづけた痴……いやさ猛者がいたな。

ここが魂の自由欄だ。

インスピレーション溢れるままにネタを書けーい！

本誌の感想や、伝統の誤植指摘（……）でも可！ とにかく、お暇があれば一筆書いていただきたいわけで。

要望や質問、さりげない一言でもいいので、じゃんじゃん書いて、そしてポストに投函してくれーッ！

このスペースならではの駆け抜け一発ネタを待ってるぜ！

ムック化、いわば別冊を作ってほしいゲームタイトルを書き殴ろう。「ポケモン金」とか「3DO版格闘セー○ームーンS」とかネタに走らず、アーケードゲームに絞ったタイトルを希望してくれ。

つまり君が読んでるこの本「アルカディア」の存在を、如何様にして知ったかを問いたい所存。

「予知夢」「祖先の伝承」「伝書鳩」「不幸の手紙」「公園で拾ったエロ本に挟まってた」「夜中に毎日届けられる」「宗教雑誌と間違えた」「なに!?それは本当かキバヤシ!!」などといったネタに走らずに、正直に答えてくれると何かと助かる。

ゲー事典　アフロひみつメモ5　初めて「アーケードゲーム雑誌」を読む方は、なにかと難しげな専門用語で困惑してしまうことと思われるが、そんな時はアンケートハガキの余白にでも質問を書いて送ってみよう。優しい編集の方々が、きっと懇切丁寧に答えてくれるはずだ！ 多分。恐らく。もしかしたら。ひょっとしたら。気が向いたら。万が一。あれ？





おばか系投稿を一手に担うのがココ「アルカディア中瀑布」。漫画、歌、小説、写真ネタ……おわらい関係なんでも受け付けます。さあ、みんなの気合投稿でここを大瀑布にしておくれっ。

中途募集要項

☆ズバリ投稿職人君のハッとしてグーなオタンコ（おばかな、アホな）投稿を待ち焦がれるのがアルカディア中瀑布だ。キャラ、設定、編集員との論述バトルetc……ゲーセンのすべてをネタにして送ってくれればオッケー。でも、ナマモノはかんべんな。

一応、担当側でもこんなコーナーを予定しているので、のってもらえると助かります。

●アーケードゲーム漫画

ゲームを題材にしたおわらい漫画を大募集。コマ数、サイズとも特に制限を設けていませんが、『構想10年！32ページ読み切り』みたいなのをドカドカ載せていたら森林資源が枯渇してしまいます。

やはり『官製葉書～A4ぐらいまでの紙1枚に一つのネタを描く』というのがNOW。

●ワーストベスト

小↓中↓大

ゲームに関係する悪いこと、良かったことを3段階（小中大）にランク付けしてほしい。

例：「ゲーセンであまり対戦したくない人小↓中↓大」

小…負けると筐体を叩く人

中…負けるとリアルバウトを仕掛けてくる輩

大…よく見ると二人羽織

●ウィース相談室（仮）

レバー折ったとか、筐体蹴ってタダゲーしたなどの悪行を告白なさい。我々がカルマを下げるアドバイスを……。

●ゲルエロス村

ちょっとHなイラストを募集するぞ。性のパトスを解放し、エロス絵にアタックだ（解放しすぎに注意）。

LD麻雀などきわめてダイレクトな作品は高確率没なので、注意を呼び掛けよう。

文章投稿者は他人が隣でやってるギャルズパニックに思わずドキドキ日記「ゲーセンチラリ見伝」を綴るなどで入村を果たしてほしい。



●ゲンセンカン店長

ゲームセンター店主の奇妙な武勇伝を募集。救急車など癒し系ゲームしか入れない「白店長」、店がブラックドラゴンだらけの「黒店長」など創作も認めます。

●特別企画
「ゲームいろはがるた」

年明け一発号にふさわしく、ゲームかるたを作ってみてはどうか？　例えば、「歳月人をマスターオブウエポン」とか。歌だけ、絵だけでも可！

●紅白替え歌宇宙戦争
～ジャイアンジャングル～

流行歌やアニメソングの歌詞を変えてゲームソングにするコーナー。テープでの応募大歓迎だ（返却不能）。

●写真ネタ一魂狩り一

ゲームキャラに見えるオブジェ、『昇竜軒』などの看板、みずからの痴態など写真ネタを送ってチョモランマ。

●ゲームセンターツクったる！

「ゲームセンター経営したーい。でも、我ッて数字弱いし」

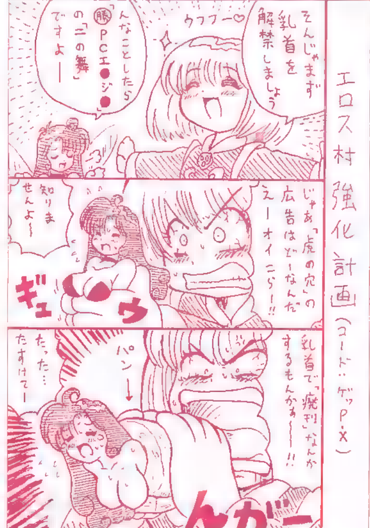
それでオッケー、物語はまずカタチと勇気から始まる。とりあえず、君好みなゲーセンの概観、店名、入荷予定ゲーム、イベントなど、ちょちょいと考えて送るがよい。

と、まあこんな感じだー（絶望）。もちろんここはフロンティアなので、上記以外のコーナーをこさえて投稿するのも結構。

第1回目の締めきりは1月7日。さあ、あとはアフロに投稿するだけだ。あまった年賀状のすべてを投稿に注ぎ込んでくれ！　切手シートが当たったら還元するから。



↑（東京都　きらり屋さん）
☆ゲーム漫画投稿例。こんな感じで脳みそ絞ってねー。



↑（東京都　素敵☆凡人君）
☆これはエロス村参考例。うむ…いいのか。いいのだ。この調子でよろしく。

ゲー事典 **アフロひみつメモ6**「投稿者が拓く新たな地平」との意味を持つ当コーナーだが、最初は投稿最前線の意味を持つ「アルカディア・フロントライン」であった。「通称アフロで行きましょう」ということで本決まりになりかけたのだが、担当の田渕健康がうっかり「アルカディア・フロンティアだけどさぁ」と言い間違え、「お、そっちがいいじゃん」ということで現在のタイトルになった。

壮絶募集地獄

募集じゃ募集じゃあ！　我らは投書に飢えておる！　どれくらい飢えておるかっつーと減量中の力石もかくやと言わんばかりに飢えておるマジで！　水だぁ～水をくれ～。

イラスト大募集！



（兵庫県　ROBOさん）

豊穣なカラーページを彩る天然色イラスト＆広大無比な一色空間を飾るモノクロイラストを大・募集！

キャンバスの大きさはワリと自由なり！　ハガキサイズからA4サイズまで、好きなサイズで送ってねん（縦横の比率はハガキサイズが望ましいかな）。

CG作品も大いに募集中！詳しい募集要項は横のカコミの中を見てほしい。

さぁ、何を描くかは貴方の自由！　ゲームのキャラクターをそのまま描くか、大胆アレンジを加えるかは君次第。もっと踏み込んで「ゲームのイメージイラスト」でも可！

とにかく、ノリと勢いで担当者を納得させちまえば君の勝ちだ！

基本的に、すべての投稿作品は返却不能なので、その点を踏まえて送っておくれ。

<CGデータ投稿規定>

★未発表のCG作品を募集します。

★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします（推奨サイズ：[illegible]ピクセル×374ピクセル以上）。

★色に関して[illegible]はありませんが、印刷にはでない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。

★ファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict、.pct）、TIFF（.tif、.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。[illegible]

★圧縮する場合、LHA（.lzh）、StuffIt（.sit）、Compact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）形式でお願いします。

<Eメール投稿時の注意及び宛先>

★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は＜（あなたのペンネーム）.txt＞でお願いします（例：[illegible].txt）。

圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめです。

★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、できるだけフロッピーに納まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いしますね。

アフロおわらい募集

アフロおわらい募集　高圧縮率おわらいコーナー超列挙特急

●アーケードゲーム漫画　前ページの例を参考に、楽しく凄惨な漫画を募集。1コマでインパクトを狙うもよし、王道起承転結4コマで決めるもよしだ。**●ゲルエロス村**　キミはハガキにこのコーナー名が書けるかな？　郵送事故で戻ってきた時の家庭崩壊図が目に浮かぶデンジャラスHコーナー。前頁参照のこと。**●ゲンセンカン店長**　ゲームセンター店主の[illegible]日常をサーチして送るべし。店員でもいいですわ。**●紅白替え歌宇宙大戦～ジャイアンジャンブルー**　いきなりアルカディアのEDテーマとかに着手するのも意外でよい。**●写真ネタ一魂狩りー**　本格的なコスプレはカラーのほうで扱うので、アホテイスト溢れる作品がほしいかな。**●コミックアルカディア（仮）作家予想**　ほとんど夢だがコミックアルカディアが出たときに読みたい作家を予想せよ。藤子先生のDOA2一のび太の海底Fボタン一とか。希望作家と描いてほしい作品を妄想してよね。**●ガキに負けました**　最近のがきんちょは強くて勝てねぇー！　という情けないエピソードを書くのだ。**●ゲーム保険でガッポリ**　ゲーセンならではの事故を想定した新保険を作ってほしい。「トラックボールに手を挟まれ保険」や「チャロンの静電気でバチン！ファミリー」などゲーマーウハウハ保険をよろしく。みんなの意見は保険屋に届けるぞ（ウソ）。**●デジタル死後ライフ**　「オレが死んだら遺骨はゲーセンに撒いてくれ！」「お供え物はゲーセンのラムネを」などと、ゲームにまみれた熱い死後ライフを大設計しよーぜ。**●よく読む雑誌マスター**　他誌のアンケートハガキ「よく読むゲーム雑誌はなに？」ちゅう項目に「アルカディア」と記入、のちに宛先をこちらに書き換えて送ってくれ。**●おらがゲーセン時事ニュース一日記**、トピックスと形式はどうでもいいので、衝撃的なできごとをプリーズ。

掟・ザ・投稿

掟その1
「複数のコーナーに送る時は封筒まとめ送りがお徳一ッ！」

掟その2
「イラストを送る時は封筒に入れるが吉」　さらに、折り曲げ防止用の強化パーツを同封するがモア吉！」

掟その3
「すべての投稿作品の裏には、住所氏名を書いておこう！」

掟その4
「危険物は送っちゃいやー！」

すべてのお便りはここまで!!!!!!

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部　「A-FRO（各コーナー）」係
Eメールによる投稿は「arcadia@ml.ascii.co.jp」まで。

次号の締め切りは1月7日（金曜日）消印有効！

ゲー事典　**アフロひみつメモ7**　アルカディア・フロンティアでは、皆様の投稿を激しくお待ちしております。「気楽に気軽に気負わず楽しく」を合言葉に、読者と一緒にアーケードゲームの新境地をきり拓いていこうと考えております。すべては、君たちのゲームに懸ける情熱次第！　読者が作るゲーセンの未来「アルカディア・フロンティア」を、ひとつよろしく！

担当：KAMO
イラスト：しろがね鷹乃

ゲーパロ堂

「ゲーパロ堂」へようこそ。担当させてもらうことになったKAMOです。このコーナーは、同人誌好きな人にも、読んだことねーよって人にも喜ばれるような、そんなスバラシー本を紹介していきます。お気に入りの本は見つかるかな？

セガアーケードゲーム　発行／かづき総本店

CROSS STREET



「セガ好きな方にぜひ見ていただきたいアホ本です。濃い本になったと思ってます」

K：竹野内河月さん個人誌で、スパイクアウト・ゾンビリベンジ・VF3・ラスブロなどのショートギャグ本。1本1本のギャグのキレがいい！　ゾンビリベンジプレイ日記も爆笑もの。

超鋼戦紀キカイオー　発行／STUDIO　E. O. K.

TRAP HAPPY



「ないなら自分で、と勢いで出したワイズダック本。ゴンザレス隊全員まんべんなく出てます」

K：ゲーム中でもそれぞれ個性的な5人だったが、この本はそれをフルに生かした、おもにショートギャグで構成された本。アービンと変なキャラクターのヘルマンの掛け合いが◎。

ザ・キング・オブ・ファイターズ　発行／ゴゴゴ同盟&B-COURAGE

K.O.F.99' 毒ロック



「タイトルの99'は誤植じゃありません！　京とテリーが多めのギャグ本です」

K：京、大増殖でファン大喜び（？）の本。「この本の中に何人京がいるか」というクイズもあるくらい京がいっぱい。つっこみのテリーもいい感じだ！　（ちょっと困ってるけど……）

ヴァンパイアシリーズ　発行／荒吐鬼屋

鬼剣舞



「ビシャモンに惚れ込み、ついにONLY本を作っちまいました。嗚呼、解ってほしいこの気持ち」

K：高レベルのデッサン力に筆を使用した味わい深い画面で、ビシャモンと呪いのヨロイ・般若の終わらぬ因縁がえがかれている。渋い！

手作りグッズを作ってみよう！

自分の好きなゲームを使って何か作ってみたいけど、本を作れるほどお金や時間がないとか、マンガよりイラストを描くのが好きな人もいるんじゃないかな？今回は、そんなアナタにお送りするお役立ち情報だよ！

ポピュラーなものからあげていくと…、

●便せん、封筒、シール、絵はがき

同人活動をしている人や本の買い手の人は、なにかと手紙のやりとりが多い。そこで使われるのがこういったお手紙グッズ。印刷に使われるインクや用紙もカラフルで、フルカラーのものも多いよ。

●ラミネートカード、バッジ

特殊なビニールに熱を加えて、紙でできたカードなどの裏表をコートするのがラミネート加工。1万円程度で買える小型のものもあれば、A3判まで加工できる10万円前後の大型のものもある。

●カレンダー、ポスター

カレンダーは年末のイベントで売られることが多い。ポスターは付録っぽく本に綴じ込みで入れてもいいね。…とまあ、こんな感じかな。作る方法は、印刷屋さんなどの業者に発注するのと、材料を自分でそろえて手作りするという方法の2とおり。

業者に頼めば、発注書と原稿を送るだけでグッズを作ってくれるけど、紙やインクなど材料の色が始めから決められていたり、最低○個からといった制限があるし、基本的には10日前後の期間が必要。

手作りグッズなら自分のイメージや予算に応じて好きなように材料を決められるし、製作期間も業者より短期間ですむ。たくさん作らないのであれば、費用も業者より割安になるし利点も多いよ。

手作りの味方、プリントゴッコ&コピー機！

手作りグッズ製作で活躍してくれるのが、年賀状などでおなじみの家庭用簡易印刷機「プリントゴッコ」と、コンビニにもあるコピー機。

プリントゴッコは専用インクを使って、単色刷り、多色刷り、グラデーション印刷などが楽しめる。大きめの文房具屋さんにおいてある、色上質紙などのカラフルな特殊紙や、色つきの封筒やシール紙を使えば、簡単に自分だけのグッズが作れるよ。

また、最近はコンビニなどで、フルカラーや単色（赤・青・黄・緑・紫など）のコピーがB4判まで1枚50円でできたりする。これを利用すれば、カレンダーやポスターも手軽に作れちゃうのだ！

このほか、フェルトマスコットやぬいぐるみ、指輪やペンダントなどのアクセサリー類など、手間はかかるけれど、やる気とアイデアさえあれば手作りできるものもあるよね。

みんなも「こんなものを作った！」というものがあったら、そのグッズの写真をこのコーナーあてに送ってね。こりゃすげー！というものは紹介させてもらいます。それじゃ、がんばって好きなもの作ってみてね！

情報BOX



今号の攻略本！

アイレムゲー全般 発行／BGR

R-TYPE M.F2

「Rシリーズ攻略に加え、アイレムゲームフルリストやスペランカー、UCC攻略など」

K：Rシリーズは、稼ぎ攻略だけでなく、難所の復活パターンまでフォローしてある。しかもイラストが豊富で非常にわかりやすい。他の作品のワンポイント攻略やアイレムゲームリストなども収録されている。

レイフォース 発行／A. R. T.

…WITH RAY FORCE

「ゲーセン日記・小説・トーク・素人向け攻略＋[illegible]描き下ろしオリジナル設定収録！」

K：レイフォースに対する作者の愛情が、1P1Pに大切にこめられている。高レベルの文章力で綴られた小説もよいが、やはりプレイ日記は心に響くものがある。思いを共有したいと感じた人は買いだ。

鉄拳3 発行／菱沼商事

eg

「濃い絵柄を目指している、世にもめずらしいエディ中心サークルです。ギャグとシリアス」

K：PR通り濃い絵柄！　ポールとウィリアムス姉妹のギャグも変＋濃でよい。エディが登場するのは後半8Pのシリアス。ちなみにタイトルは「イージー」と読み、エディ・ゴルドーの略。

ストリートファイターⅢ 発行／輝月魔術師団

双貌の月

「『若さゆえのあがき』がテーマの、ユン×ヤン小説本です」

K：オリジナルキャラを用いた香港でのストーリー。本当の愛に気づくまでに、すれ違い、知らず誰かを傷つけてしまう苦い若さがせつなく描かれる。女性向け。

ゲームよろず 発行／天使館＆狐狸庵

G/G 6

「成人向ゲームガールズ本。FFⅧ、キューティーハニー、マリーのアトリエ、K.O.F.、ストZERO3、サクラ大戦、ファイナルロマンス4です」

K：全体的に女の子が積極的でノリノリな感じ。きれいな絵でかわいく描かれているのもグッとそそられる。男性向け18禁。

鉄拳TAGトーナメント 発行／CIRCLE:ISS:

鉄本BURST

「大村張祁による鉄拳TAGオールキャラギャグ本です。仁が多めですがヨロシクね！」

K：個性的な絵で変なギャグ満載。キャラの顔の向きや表情が同じ感じなものが多いので、変化をつけて描くよう心がけてみては？

同人誌紹介・伝言板

投稿規定

■ゲーパロ堂投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
●非常時の連絡先（代表者名・年令・住所・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号、E-mailアドレスも書いて下さい）

■伝言板応募規定

このコーナーではみんなの活動情報や募集などのお便りを載せていきます。たとえば…、

○サークル会員募集
○友達募集
○同人誌の執筆者募集
○アンケートの回答者募集
○個人主催のイベント告知

など。今のところ、「売ります・あげます」「買います」は扱わないので注意。

内容はわかりやすく書いてください。特に連絡先ははっきりと。ペンネームをあて名にすると、ちゃんと配達されないおそれがありますので、本名を明記してね。ハガキは縦位置でお願いします。

また、ハガキではなく文章でも投稿を受け付けるので、「絵がかけないよ～」という人も安心。情報の内容を60字以内と、公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

では、たくさんの投稿を待ってます！

ゲーパロ堂 特別企画 投稿大募集！

■「自主イベントにおいでませ」

2月末から4月上旬までに自主イベントを予定している主催者さまのための告知コーナーです。即売会・お茶会なんでもOK。下記の要項を明記のうえ、編集部まで送って下さいね。

▼掲載する情報

○イベント名
○開催年月日／曜日
○開始時間／終了時間
○会場名
○交通手段
○イベントの簡単な紹介／申し込み締め切り
○問い合わせ方法／問い合わせ先

▼非公開の情報（編集部確認用）

○開催イベントの内容が分かるような案内書（パンフなど）
○代表者の氏名・年令・住所・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号、E-mailアドレスもお願いします

■「イベントに関するあれこれ」

イベントでの注意したほうがいいことや、イベントで役立つ豆知識、自分の身におこったイベントでのアクシデントや、アクシデントの回避方法、イベントを楽しく過ごすためのコツなど、イベントに関するあれこれをハガキサイズの用紙（もしくはハガキ）に描いて送って下さい。モノクロイラスト、4コマ、文字のみ、どんなスタイルでも結構です。

■「ゲーパロ堂マスコットキャラデザイン募集」

イメージイラスト（ハガキ縦・黒1色）の裏にキャラの説明を書いて送ってください。

宛先 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー　アルカディア編集部　「ゲーパロ堂」係

締切 2000年1月7日（金）消印有効

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は「掲示板」。
インターネットで人が集まるといえば掲示板システム。シューティングゲームおよび対戦格闘ゲームでゲーム毎の掲示板を持っているホームページを中心にご紹介するです。あ、私はJoeと言います。ヨロシクです。

Text:Joe　昔ライターで今色々なお仕事。秋葉原と同人即売会、朝までやってる居酒屋によく出現する。

やるなら極めろ!

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　ＣＧ　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基　板

http://www5.big.or.jp/~tk-skruu/

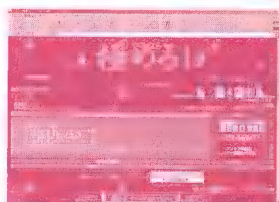
「対戦格闘ゲーム」中心。

なんで雑誌にすべての連続技が載っていないのだろうと考え、K.O.F.と天草降臨を主体として1997年に開設。

充実したゲームタイトル毎の伝言板とともに、極めろ!の言葉に恥じない攻略記事(SNK中心)は一見の価値あり。掲示板やメール利用で、情報提供としての参加も可能。

賑やかでカラフルなトップページにはページの内容が詰まっている。随所にあるCGやアイコンは、管理者作成以外に寄贈されてきたものも。

掲示板は要望次第で古いゲームも作成するが、新しいものが主体で、極めろ!　の攻略作成でも使用。


やるなら極めろ!トップ画面


11月時点での掲示板&攻略内容。どれも濃いゾ。



SIKURUU

リョウ(サカザキ)マニア。ネットは3年の、釣りと料理が趣味な23歳。

掲示板とメールの力で強力な攻略を作成しています。特にK.O.F.は自分の力を注ぎ込んでいます。その掲示板では全国範囲でのいい友達ができました。

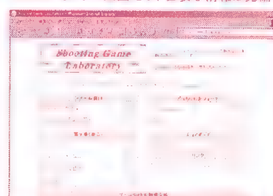
ところで、最近の格闘ゲームは「アンタやりすぎ」みたいのが少ないと思います。それと、アーケードゲームには家庭で出来ないものを期待しています!

Shooting Game Laboratory

攻　略　ハイスコア　掲示板　サウンド　ＣＧ　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基　板

http://www4.big.or.jp/~hor/

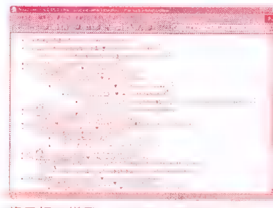
シンプルなトップ画面だが、必要な情報は完備

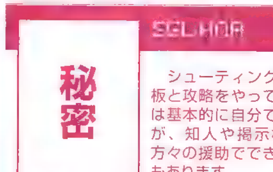


「シューティングゲーム」中心。Shooting Game Laboratoryのメインは、メーカー毎にカテゴライズされたゲーム毎の掲示板と、即活用可能な豊富な攻略情報。

1997年開始から攻略と掲示板を中心に展開しており、ページ作成のキッカケとなったという怒首領蜂に始まり、G-DARIOUS、コットン2といったように、掲示板と攻略を逐一追加。

また、48時間以内に更新された掲示板はCGIで旗のマークが付くなどの細かい配慮がウレシイところ。リンクもシューティングゲームを別枠としてあり、各シューティングゲームのページへジャンプが可能。


掲示板の様子。レスにレスが付いていくのが醍醐味



SGL.HOR

ページ開設の1997年以来多忙の中での運営を実施。次はネットゲームのを……。

シューティング好きの掲示板と攻略をやってます。攻略は基本的に自分で作成しますが、知人や掲示板参加者の方々の援助でできあがる場合もあります。

掲示板は色々な方々と知り合えるのですが、他の方のプレイやスコアを無断書き込みしたり、掲示板にそぐわない書き込みをされる方もいるのが難しいです。

インターネットをブラつくには検索サイトの活用が常識!

でも、gooとかYahoo!だとゲームに絞って検索しても、予期せぬページが検索されたりして困ることもしばしば。そこで、登場するのが、ゲームに特化した検索サイト。是非ともご活用あれ。

Surfersparadise

http://sp.cup.com/


Surfersparadise
http://sp.cup.com/

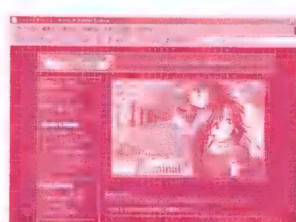
ご存知サーファーズパラダイス。バリバリの定番で、一度使うと手放せません。バナーもあちこちで見かけることでしょう。ゲーム全般として、CGや同人サークル、掲示板、攻略、リンクなどの検索が可能です。

ウリはその情報量と検索機能。例えば、「鉄拳の攻略のあるページねぇかなぁ・一緒にCGもあったりするといいなぁ……」なんてのも、一発で検索可能なわけですね。検索結果は名前、バナー、コメントなどが一緒に表示されて便利。

ゲーマーズターミナル

http://www.gamersterminal.com/

ゲーマーズターミナルは、その登録数が11月の時点で約6400件という情報量を誇っていて安心して使えます。


ゲーマーズターミナル
http://www.gamersterminal.com/

キーワード入力による検索、人気ゲームが一発で検索できる「ホットキーワードで検索する」という項目、ディレクトリ形式であるジャンル/カテゴリ別の検索項目があり。特にカテゴリ数は圧巻で一見の価値アリ。

ゲーム総合サーチエンジン「GSE index」

http://www.teleway.ne.jp/~gse/

「GSE index」はゲーム総合サーチエンジンと銘うっており、その使いやすさが特徴。ゲーム関連に絞った情報が集められており、11月の時点で約2900のホームページが登録されている。

サービスとしてメールマガジンを発行しており、最新のゲームニュース、お薦めのページや新着情報などが提供される。

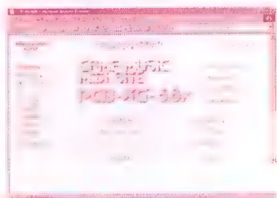
ここで紹介した以外にもゲームに特化した検索ページやリンクサイトは沢山あるので、色々と探してみてください。意外なページが見つかるカモ。そういった発見も、インターネットの楽しみだと思うわけです。

ゲー事典　**本コーナーの趣旨**……現在のゲームシーンを語るうえで、インターネット上の個人サイトの活動は無視できないものがある。紙媒体では不可能な速報性。ユーザーとしての主張を100%発表できる環境であること。ビジターからのフィードバックを受けて、内容をシェイプアップしていけること。インターネット上の人脈によって、プロではできない（つづく）

PCB-XG-68k

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

http://plaza4.mbn.or.jp/~gm_midi

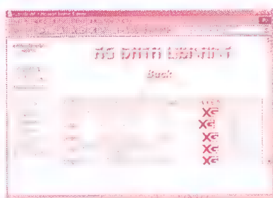

PCB-XG-68kトップ画面

開設当初の4年前は、ゲーム基板の情報とオールドゲーム音楽が中心であったが、いつの間にかゲーム基板のコーナーは消滅。

ページ常連の方とのチャットがきっかけで、同人サークルの活動を開始。古いゲームや音楽が好きな方々に協力して頂いて、ファミコンおよび80年代アーケードゲームを中心に活動中。

おもむろに積まれた音源の写真が印象的な自己紹介から分かるように、ページの運営は管理者一人で実施。

リンクも音楽が中心となっており、ページ全般にゲーム音楽を愛する人には気持ち良く仕上がっている。


充実したデータ・ライブラリー

津久井

小学生でゲームに目覚め、80年代後半からゲームにハマり始めた25才。

ゲーム音楽という共通の趣味を持った方々に出会えたことは嬉しいことです。しかし掲載データが増えるにつれ、新たにプロバイダと契約したりしてます。

最近はシューティングゲームが少なくて寂しいです。シューティングからゲームに入った人間としては、他ジャンルに負けないように頑張ってほしいです。

FightingGamers!

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

http://www.mcgroup.or.jp/user/hara/fg!/

FightingGamers!

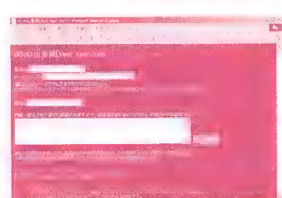

「対戦格闘ゲーム」中心。

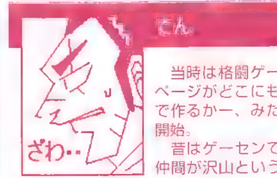
96年6月に、ゲーム主体の日記から始まったこのホームページですが、掲示板は96年冬から2D対戦格闘掲示板を開始し、97年初頭にゲーム毎の掲示板に発展。これまでに30種類以上のゲームを取り扱ってきている。

複数の管理者に支えられて、運営されるいくつもの掲示板には、新・ペンの闘技場といったペンの闘技場見学会からのリンクもあり、こちらも要チェック。

ホームページを彩るイラストは、管理者がインターネットで知り合った義経さんによるもの。

リンクサイトの検索機能も便利。


ゲーム毎に整理されて、使いやすい掲示板



でん

プログラマーで、パソコン暦10年の猛者。趣味はゲームと映画を見ること。

当時は格闘ゲームを扱ったページがどこにもなく、自分で作るかー、みたいなノリで開始。

昔はゲーセンで一人、今は仲間が沢山というのが掲示板のメリットですが、伝言板荒しにもあったりしてます。

大型筐体は既製の枠を外れていい傾向ですが、対戦格闘でも枠を外れたゲームを待ってます。

Post Script

今やコミュニケーションツールとして、すっかり定着した掲示板。その電子媒体上における歴史は古く、パソコン通信のメインコンテンツから十数年かけて発達してきている。その掲示板に関し、今回の取材を通じて集めた意見には幾らかの共通項が見うけられた。

メリットとして、「色々な人と知り合いになれる」「年齢に制限されない付き合いができる」「多大な情報を収受することができる」などがあげられる。そして、そのメリットを授受する前提条件として、「ふさわしくない内容の書き込み」「迷惑を考えない伝言板荒し発言」「他人の情報の無断引用」などがあってはならない。

基本的に書き込みは自由であるが、自由とはその場の維持に必要な義務を遂行する者にのみ、与えられることを忘れてはならない。

要は「仲良く楽しくやってい
きましょう」ってことですね

もう一つのテーマであった検索サイトであるが、お世話になっている人も多いことと思う。また検索機能と合わせたサービスとして、ゲーム業界のニュースを掲載しているサイト、オンライン雑誌としての性格を持つサイトなどもある。自分に合ったところを利用してほしい。

今回の紹介にあたり沢山のホームページを取材させていただいたのですが、検索サイトも含めまして、大半が個人の運営であることは驚きです。そのどこからも「ゲームが好き」だぞ感が伝わっていいカンジでした。

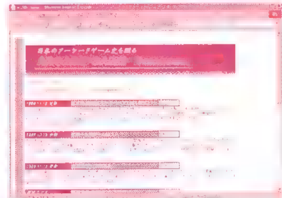
最後になりましたが、取材協力いただきました管理者の皆様には、この場をお借りして御礼申し上げます。

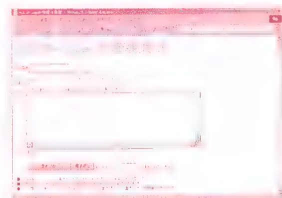
ARCADE GAME Database.

攻略 ハイスコア 掲示板 サウンド CG プログラム 同人活動 オールドゲーム 基板

http://www.normalise.com/agdb/

ホームページの開設は98年12月に計画され現在の状況に至っている。AGDBと は ARCADE GAME Database.の略であり、日本人のための日本のアーケードゲームデータベースを意味している。AGDBは、MAME同様に古き良きゲームをドキュメンテーションという形で記録することが目的。更新作業は現在も行われており、収集した資料、メールや掲示板のようなインターネットによるコミュニティなどの助力などがバックボーン。そのアウトプットである「日本のMAMEデータベース」をダウンロードできる。動作プラットフォームは、WindowsとMacintosh。


AGDB-Japan トップ画面


掲示板では色々な情報が飛び交っている

AGDB編集委員会

秘密

委員会はkumagai、しょーじ、KOMの三名で構成し、yasuという協力者も得て活動中。

AGDBの活動において掲示板の助力は大きく、AGDBの充実のためにもオールドゲームに詳しい方を随時募集しています。ただ最近のゲーセンは、家庭用機の急激な成長、ゲーセン育ちでないゲーマー、インカム至上主義のメーカー姿勢、遊びたくなるゲームの減少など、存続が危ぶまれる要因の増加は残念。

本コーナーの趣旨……偉業をなしとげるパワーを発揮することもある。そして、インターネットはそうした実績の積み重ねが宝の山と化している状態である。それをすべて肯定することは、本誌の存在意義を失わしめることにもつながってくるのかもしれないのだが、いいものはいい、と伝えることこそが雑誌の使命だと信じる、そこが本コーナーの精神の部分だ。

ゲームセンターよく見る伝

1発目 お題 『ファイナルファイトリベンジ』

担当　福田紳士

ゲーム作品中のキャラクター、背景、小道具、世界観などを真正面から睨んだ目線で凝視するコーナー、それが『ゲームセンターよく見る伝』です（ストレートに）。第一回目のお題は『ファイナルファイトリベンジ』。名作アクションのキャラクターたちが12年ぶりに大暴れ！　だが、そこに思わぬ伏線が……。真実を知りたければゲーセンへ直行だ（サターン版でも可）！

マイク・ハガー

目には目を、力には力を！　がモットーのカリスマ市長（彼を初めて見た者の何人が市長とわかるのか……）。今回メトロシティで起こった猟奇殺人事件を解決するため、市長自ら捜査に乗り出す。

元ストリートファイターという格好のキャリアを持つハガーだが、なぜか格ゲー運には恵まれず、ストZEROシリーズには出演できないことで有名。

ガイ、コーディーとジムの後輩たちが次々とストZEROに抜け駆け出演する横で、背景キャラとしてひっそりとシリーズに参加。そのフラストレーションをマッスルボマーシリーズで晴らそうとするものの、市長はどこかパッとしなかった。

そして1999年。誰もが予想しなかったポリゴンキャラになって、市長はメトロシティにカムバックした！

趣味と実益を兼ねた必殺パイルドライバーも「アメリカの大地を突き破り中国に出る」演出をともなうに至り、健在ぶりを無駄にアピールしまくっているマイク・ハガーであった。

コーディー

『ファイナルファイト』では正義感あふれるナイフ使いで通っていたが、普通に生きることが出来ずヒロインジェシカと別れる。その後、流れ流れて『ZERO3』では拘留マニアとなってしまう。

リベンジでは手錠は外され、スタイルも初代カラーに戻り、勝ちポーズではジェシカの写真を見つめることから、在りし日のコーディー復活か？　……と思いきや、エンディングではまたもブタ箱入り。設定に翻弄された、悲しきヒーローである。

ガイ

『ファイナルファイト』以外でもストリートファイターZEROシリーズでおなじみのガイ。武神流格闘忍術を体得した、オレンジ色のニクいヤツ。

リベンジになり、スーパーSHINOBIという手裏剣技が追加されたおかげで、忍者度が増した模様（多少の怪しさも）。「なんとひきょうきわまりない！」の台詞から10年が過ぎ、闘いの中を駆け抜け続けたガイの中でなにかが変化したようだ。

ちなみにラスボスとの戦闘後、デビルガンダム細胞ならぬゾンビベルガー細胞に犯されてしまう（本当）。それを克服するために、また修行の日々が続くそうですが……。この伏線は何を意味するのか……リベンジ2？

ジェシカ

ハガーの娘でコーディーの元彼女。今回さらわれてはみたものの、オープニングはおろか、誰のエンディングにも出てこない。

ダムド

ガードをおぼえて帰って来たファイナルファイト1面ボス。10年ぶりのクラス会で友人と再会したが、まるでキミ変わってないねー……それほどグラフィックに変化がありません。

そんな彼は犯罪組織マッドギア総帥の座など眼中になく、ナンパ師を志しています。

エルガド

ロレント配下のナイフ魔人。『ZERO2』ではロレントの超必テクノープリズナーで、天井からフックを垂らしていた。今回もロレントの片腕として暗躍する。

が、実はエンディングで「エルガドはロレントの指揮する部隊により家族と部下を殺されていた」という、いわゆるパニッシャーっ子であることが発覚した。

スコーピオン

エルガドのスーパームーブ。この技でラウンドを決めると轟音とともにサソリが映しだされるという、この上なくわかりやすい演出が施される。この技を見て、サンドスコーピオン（フェイス）なる蠍シューティングを連想した人は俺だけか？

ソドム

禅の心を求めてさすらうサムライトルーパー。『ZERO3』ではトラックでシャドルー基地に突っ込み、生死不明となっていたが何ごともなかったかのように復活。

テンチュウサツで敵ひきずり中の進行方向がレバーで変えられるという謎の演出が追加された（しかもその時のダメージは0）。

アンドレ

ヒューゴーではなく、アンドレJrでもない。あくまでアンドレ・オリジナルである。見分けはつかんが……。

ポイズン

『ストIII』シリーズにもチョイ役で出演。プレイヤーキャラになったのは今回が初めて。

スーパームーブがヒットすると画面が切り替わり、ポイズンの入浴シーンやモンローライクのOH！　モーレツシーンの一枚絵がカットインされる。いわゆるサービスシーンというやつだが、奴は男。

エンディングでは獄中のコーディーに面会し、密かに想いを寄せていたことをポツリと漏らす。当のコーディーはいまだジェシカ一筋と、微妙な三角関係を形成している。

エディ・E

「吐き捨てると丸くなるガム（拾うと体力回復）」を噛んでいた、生まれながらの悪徳警官。

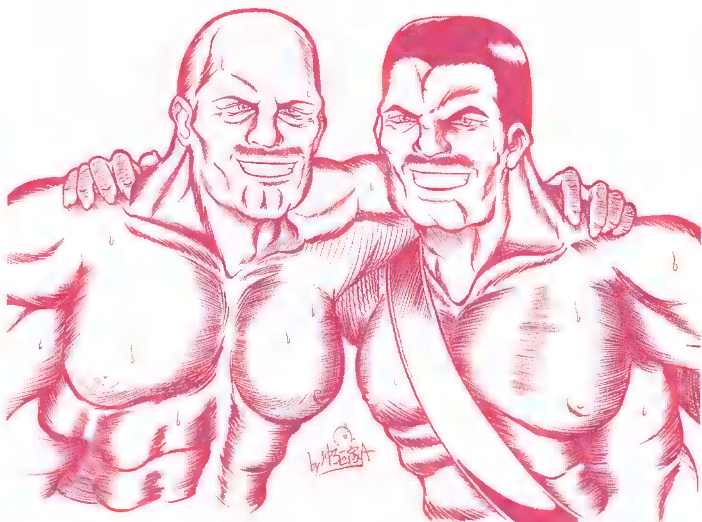
体力ゲージの残量に関係なく拳銃を発砲できるようになりパワーアップ……と思いきや、威力は銀玉鉄砲並みに調整された。

スーパームーブは通称『パトカー轢き逃げアタック』。格闘ゲームでありながら、あたかもドライブゲームをプレイしているような感覚で楽しめる瞬間だ。

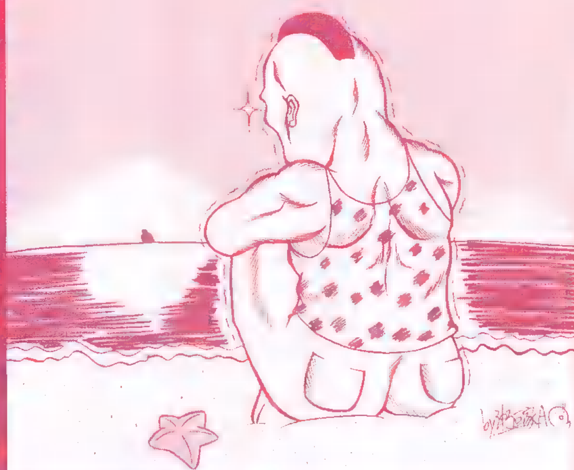
ハガーを越えたか？ 元レスラー知事ミネソタに現る

ミネソタ州知事に元プロレスラーのジェシー＝ベンチュラ氏が当選。まさにリアル版マイク＝ハガーじゃないか……。

もしも、ファイナルファイトリベンジ2があるのなら、ハガーの隠しカラーにベンチュラ氏を起用していただきたいっ。



ゲー事典　**ファイナルファイトリベンジ・おしい情報：**リベンジのウリともいえる「スーパームーブ」だが、この技が決まった時の演出後、相手キャラが浮いているので何らかの技で拾える気がしてならない。ただ、困ったことに編集部にリベンジの基板がないため、確認がとれないというのが口惜しや。知っている方は御一報を……。



サターン版には出るのか アビゲイル？ 後の世に伝えたい 物がある……。

ロレント
ZEROシリーズの世界にすっかり溶け込んだ感のある革命軍人。スーパームーブは攻撃ヘリ機銃掃射。格闘ゲームでありながらシューティングゲームの撃ち込みが味わえる瞬間だ。

ベルガー
『ファイナルファイト』と『ファイナルファイトリベンジ』のラスボス。前作で転落死したはずだが、なんとゾンビ化して再起。そこまでしてリベンジしたいか普通!?
趣味は自爆と毒液吐き。
ちなみに、F.F.R.バックストーリーの猟奇殺人事件というのは、コイツが通行人をガツガツやってただけ。

アビゲイル
『ファイナルファイト』の5面ボス。そっとしておいてあげよう……。

火炎放射器
こいつで敵を燃やすと、湿った薪が燃える音がする。

骨付肉
カプコンアクションゲームでおなじみの体力回復アイテム。
路上のドラム缶や木箱といった意外性の高い場所で常温保存されているのため、品質面ではJビーフに劣る。

はやわかり F.F.R. 人物相関図

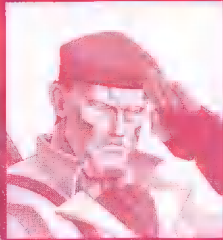
資料やエンディングから推測した人物相関図（非公式）を一挙公開！ よりディープなF.F.R.の世界に足を踏み入れてくれればよいです。

エルガド





ロレント



エディ.E





ハガー

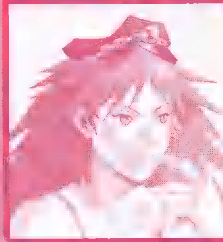




ガイ

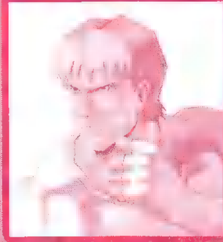


ポイズン





コーディー



ソドム



ゲー事典 ファイナルファイトリベンジ・微妙にお得情報：①ジャンプ攻撃が2回出せるぞ（昇り→下り、など）。②⬇⬋⬅＋ボタン（Ⓟ2個押し？）で、ガイ、コーディーはカスタムコンボ（オリコン？）、エディ.Eが武器を拾う……などのインストに載っていない技がある。君のキャラでも探してみよう。③Ⓚ投げでつかんだあと、Ⓟ投げに移行できるぞ。

庄司といづなの

げいむパラのいヤ

「格ゲー」

そんなわけで前回は「ストライダー飛竜2」のお話だったけど……

——あぁ〜なんかいつの間にか話が変わっているう!?

そんなわけで「アルカディア」読者の皆様、はじめまして。今は亡き「ゲーメスト」スタッフが制作される新ゲーム雑誌ということで、ご縁があり、このたび「アルカディア」に記事を連載させていただくことになった庄司卓というものです。一応、本業は小説家ということになっておりまして、中には運良くアニメ化されたものもあったりしますので、本業なんかを買ってくれると割とうれしいかもしれません。「ゲーメスト」でコラムを書いていたこともあり、今回この「げいむパラのいヤ」を連載させていただくことになりました。新たにイラストのいづなよしつねさんとタッグを組んでいきますので、よろしくお願いいたします。

——コトで、ここでタッグと言えば「格闘タッグトーナメント」。

[illegible]」と言えば格闘ゲーム。そんなわけで今回は格闘ゲームのお話だ。あまりに強引すぎる前振りだけど、これがいつものパターンなのであまり気にしないように。

最近は色々なゲームに押されぎみだけど、格闘ゲームがゲームセンターの花なのは間違いない。画面せましと動き回るキャラ、飛び交う必殺技。格闘ゲームには独特の刺激的な快感がこれでもかと詰め込まれている。

そんな格闘ゲームの元祖は何かというと、今主流なタイプの格闘ゲームの元祖はやはり「ストリートファイター」だろう。「II」がないって? いやいや、あくまで初代「ストリートファイター」。あのエアバッグ式の感圧ボタンでプレイするゲームだ。当時、あのゲームをプレイした人なら分かると思うけど、とにかくあれは必殺技が出なかった。反面、出ればほとんど勝負は決まったも同然。ある意味、確かに「必殺技」だったのだ。加えてボタンの耐久性の問題もあってか、後に今あるような六ボタン式の新型「ストリートファイター」が出るのだけれども、これが大ヒット作「ストリートファイターII」につながったのはご存じのとおり。だけど僕は「ストII」は、あんまりプレーしなかったんだよね。ちょっと見て「やっぱり必殺技が出ねえや」と挫折していました。また無印「ストリートファイター」のトラウマが残っていたのかもしれない。そんな僕が本格的にハマった格闘ゲームが「サムライスピリッツ」。キャラを何人か変えて、最終的にはガルフォードで天を越えることとできれの[illegible]を見いだしたのだ。その後、しばらくして「ストZERO」をプレーしたところ——。

「おおっ! 昇龍拳が出るっ! 波動拳も出せるぞ!」

操作系の改良もさることながら、気がつかないうちに自分のスキルが上がっていたようで、長年の宿題、波動拳コンプレックスを克服できたのだ(さすがに真の成功は一瞬とじゃなかったけど)。なんか感じ[illegible]グッズのCMみたいだな、この文章。でも「ストII」が一番盛り上がっていた時期にこの感覚を味わいたかったのはやっぱりちょっと残念だったな。

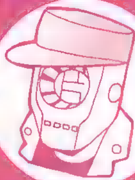
ども初めまして
いづなよしつねです
やっぱし格ゲーは
おいりだね
ね!!

庄司 卓(しょうじ たかし)

[illegible]『エンサイクロペディア・ヤマモト・ヨーコ』[illegible]

いづなよしつね

[illegible]『パンツァーバンディット』キャラデザイン、アニメ『セイバーマリオネットJ』キャラデザイン、マンガ『スパーラス』(機神書店)[illegible]



テーマは「レバー」ってことで、「コンパネの精」なるモノを考えてみました～。筐体のコンパネに仕込まれた立体映像装置で、コンパネ上に投影される人工知能キャラクターです。筐体に内蔵する基盤、各ゲーム毎に違うキャラクターが登場し、プレイヤーにゲームの紹介をしたり、遊び方を教えてくれたりしてくれます。メーカーやゲームジャンルによって色んなバリエーションがいると楽しいだろうなぁ～。

Instruction Fairies
コンパネの精

こっちの右側のが「1Pちゃん」で右足がレバー的です。身長は20cm弱位でしょうか？ゲームの説明以外にも、対戦の相手とかしてくれると良いかも。でもそれって対CPUと全然変わってないですか？（笑）

ぶっ

身体を張って説明してくれます。触りたいけど触れません～。

まるかた
（ホームページ：http://www2.tky.3web.ne.jp/~marukata/index2.html/）

Pandora Charatte

●今号のテーマ

「レバー」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラ買った！」というメーカーさん、連絡は編集部まで。

こうのゆきよ
（ホームページ：http://www.din.or.jp/~ruriruri/ ）




こん棒（？）の先の球は木製で、重量は約7～8kg 当たればかなりのダメージになりますが、頭部への攻撃は危険球とみなし即退場。

壷まわしで鍛えた脚は、対戦相手すらまわしてしまう！

大車輪は基本。対空にも飛び道具にもなるけど、スキも大きい。

チャイナ娘と言えば、スピード重視の軽いキャラって気がしますが、中国雑技団を見ていると、かなりパワーもあるような気がします

上々中国娘



次号予告　あかつきごもく先生＆吉崎観音先生登場予定　テーマは「ボタン」

猛者通信 パピルス

第一号

ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

「ゲーセンをもっと楽しもう」という■旨の基に結成された新世代狩人ユニット「ジ☆ダップセ」が贈る、純情青春カーニバル「猛者通信」が、装いも新たに帰ってきた！　よーし、張り切って読者のみんなと一緒に、ゲームセンターを楽しく■り上げるぞ！　ってお前誰ですか。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
血と退廃、混迷と恐慌を司るジ☆ダップセのリーダー。釣りとダンスをこよなく愛する未来派BOY。

田渕健康（通称ケソ）
腐敗と欲望、倦怠と欺瞞を司るジ☆ダップセのメンバー。眼鏡っ娘とバグ猫たいにゃんをこよなく愛する欠食児童。

イタキョウ
怒号と騒擾、奇々と怪々を司るアルカディア編集者。ブレランと時計仕掛けのオレンジをこよなく愛する社会派。

ゲムっ子倶楽部
第一回

魁!!東亜祭り

このコーナーでは、ゲームに関するあんなことやこんなことやコブラ砲やボキールについてなどなど、みんなと一緒に語り合い、まるしくグルーヴしていくコーナーで用。

あれから3年

C・LAN（以下 大） ムス。そなかじで今回もムヒョップと足取り軽く始まる猛者通信であるが、なにか言いたそうだね君。

田渕健康（以下 ■） ……って言うか、何事もなかったようにコーナー始めちゃってますけど。いいんでしょうか。

大 久しぶりのモセルゆえ、ちと舞い上がり過ぎた感もなきにしもあらずという塩梅ではあるが、「久しぶり」というからには我らジ☆ダップセが以前からこのコーナーに類似する何かを雑誌媒体に掲載または連載していたはずであるからして、賢明なる読者諸氏は「おい待てや何で発刊号でそんな過去の話題が出てきやがるんだええオイ」との疑念に駆られることはもはや避けようがない事実であると、ここに強く宣言したい。

旋 まぁ、かいつまんで説明すると、このコーナーは以前「ゲーメスト」とかいう雑誌に掲載されてたサイバネティクスかつ豪放磊落なバラエティコーナー「猛者通信GRIDS」といかにも関連がありそうなページじゃないかナ〜とそれとなく示唆してみるはいパム！（早口かつデッドリーレイヴ3発目止め最中に膝を叩く音）

大 フムス。確か以前の掲載誌が唐突かつおもむろにハァ〜打ち切り、獄門！（擦れ声で）になったゆえ、こうして新雑誌にて新たなる船出を敢行しているっぺれ〜。

■ ウイ。まぁ、やっとこうして再開できたわけですが、この空白の数ヵ月、まさ兄ぃは何をやってたんですか？

大 我はコルホーズにて労働に励んでおったさなぁ。

■ お、奇遇ですね。僕はソフホーズで馬車馬のごとく働いてましたよ。

大 ソフホーズという響きはどこかしらジゼル（じじい）を連想させやがるな。

（ここで唐突に猛者通担当編集のイタキョウがホバリングしながら登場）

イタキョウ（以下 ■） みなさ〜ん、お元気ですかぁ〜（猪木風）。

大 誰かと思えばメスト、いやアルカデ釣部部員にして外道（対象外の魚。バス釣りにおけるガーパイクなど）釣らせりゃ編一にして日暮里の舎人公園をホームにしたくはねえが近いのでしょうがなく通いつつも実は結構気に入っているというキョー様じゃ、あ、ねえかぁ（高倉健風）。

風 って言うかさ、猛者通再開したのはいいんだけど、まだ正式タイトルが決まってないっつーね。いわば今すぐ速攻瞬速で決めてもらいたい。

大 ムス。よかろう。

俺の表題をミレーヌ

大 今までの猛者通には「GRIDS」という単語がついておったが、あれはそもそもどう言う意味だったのかね。

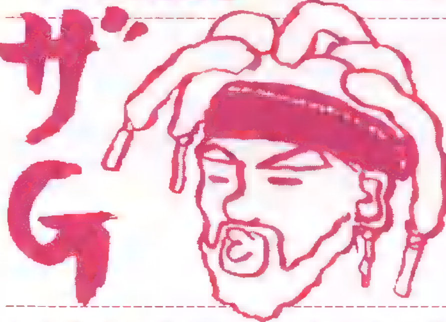
■ 「電気の集合体」や「柵」といった意味がありましたが。お気に入りのテクノユニットの名前から拝借したという説もあります。

大 そいつは初めて知ったぜヘイって感じさなぁ。

■ 今回も「猛者通信」＋αのタイトルにするの？

大 ふむぅ。勢いそして情熱を感じさせるタイトル、言うなればザジィのダッキングを彷彿させるようなタイトルが望ましいっぷれ〜。

旋 ザGとか書くとヒップポップ系の似非DJみたいですね。本当にそんな名前の人がいたらスマンですが。



風 で、そのザジィのダッキングを彷彿させるようなタイトル案があるのかコラ？

大 「猛者通信ヘルファイア」とか「猛者通信デシカカト」っつーのはどうかね。

旋 ……それって「勢い」や「情熱」っつーより、単にザジィを彷彿させるだけじゃないっスか。

大 そうかもしれんな。

■ やはり、再出発ということで「未来に向かって飛ぶぜー」といった雰囲気を強制的に醸し出して見るのはどうでしょうかスピ！（鼻息）

大 飛ぶぜーというとやはり思い浮かぶのは「飛翔鮫」に他ならんだろうとの宣告を促したい我だが。

■ 突如思い出したんだが、メガドラの「鮫鮫鮫」、カートリッジを半差しすると、弾の数が凄え速くてえらいことになるんだよ勘弁してくださいよ二つで十分ですよってぐらいに。

大 ほむス。何が起こるか分からないカートリッジずらし差しは戦士のたしなみさなぁ。最近はスィーデル・ロム全盛でずらし〜ル男爵の出番がなくなってしまったのが無念だっぷれー。

■ 基板を半差しすると、その時点で冥土に旅立ってしまいますからね。家庭用ならではのささやかなスリルだと言えましょう。





風 つーか、編集者の立場としてはとっととタイトル決めろってんだコラ、と強く言いてぇ。んじゃぁ各自紙と鉛筆なる原始記録メディアを持ちやがれ。しかる後に「これこそは」というタイトル候補をキリキリ書けってんだコラ。

大・■ ラジャ。

（数刻後）

大 ムス。書けたようだな。それではイタキョウから、開示、始めい！（擦れ声で）

〜イタキョウタイトル案〜
・猛者通信アロワナ
・猛者通信安中市
・猛者通信通信
・猛者通信小スラ

■ っとまぁ編集としてはこんな感じでさっくりまとめて

ゲー事典 ザジィ豆知識：ザジィの必殺技「ダッキング（➡⬅➡＋Ⓚ）」と「ヘルファイア（⬅↙⬇＋Ⓟ）」は複合入力「➡⬅↙⬇➡＋ⓅⓀずらし押し」とすることで、スキ無く移動→攻撃ができる。「これが滅法強かったんですよ〜」と語るのは現アルカデ編集アシのジェイケイ。

ほしい、っつーかまとめろってんだよコラ。
大　ほほむふ。小スラっての は実戦的でよいかもしれぬ。
■　猛者通信通信てのも永パっぽくてイカジングですな。
大　しかし、どれもそこはかとなくいまいちんぐ感が漂ってるっぺらっしゃ～。
風　じゃあ、次だ次！　ケソ案を見てみようぜコラ。
■　ドゥフフ、まぁ見なっせ。

・学校であった怖い猛者通信
・即心仏猛者通信
・猛者通信大八車
・原子力猛者通信

～ケソタイトル案～

風　てめぇ！　俺の担当ページに何ふざけたタイトル付けてんだコラ！　ベートーベンを聴かせながら拷問にかけちまうぞ（ルドヴィコ療法）このブタ野郎！
■　あわ、あわわわわ。
大　まぁ待て待て君たち、そういきり立つな。そんなレベルの低いところで軋轢を深めてもしょうがないと思わんかねプはぁ～（タバコの煙）。
■　む、それじゃまさ兄ぃのタイトル案を見せてみんさい。
大　フェフェフェ……。我の案はこーりゃすげぇぇぞぉ～（無表情かつ抑揚なく）。

～まさタイトル案～

・猛者通信ガッツソ
・猛者通信ぐしゃぺる
・猛者通信ぽペソ

大　どうかね。
旋　……いや……どうかねと言われましても。

風　……俺、今からでもこのコーナーの担当編集、誰かに変わってもらいてぇぇ。



大　ふと思ったが、いっそのこと「猛者通信」という単語から離れてもいいかもな。
■　うーん、それに変わるインパクトの強いタイトルがあるんなら全然オッケーなんですけどねぇ。
大　そうさな……はうあ！
（まさの頭上の電球が光る）
■　お！　何か浮かんだか!?
大　猛者通信改め、「イケティール公爵ハリケーン」というのはどうだ。
旋　……インパクトはあるんですが、ちょいとアヴァンギャルド過ぎませんでしょうか。
■　そもそも、語源はどっからでてきたんだソレ。
大　さっきはいいと思ったんだが、冷静に考えると後で後悔必至、といった雲行きも感じられないことはない。
■　ふと思ったんですが、せっかくアスキーに移籍したのですから、それに合わせたタイトルを考えてみるってのはどうでしょう?
風　E猛者通信とかTECH猛者とかにすんの?
大　イイ、それ、イイね！
（瞳孔全開で抑揚なく）
ここは一つ、アスキーが誇る世界最強週刊誌にちなんで「モミ通」ってタイトルはどうだろうかはいパーン！（早口かつ膝を叩く音）
■　「モミ通」じゃなくて「猛ミ通」にすれば何となくそれっぺぇですよ。
風　……まぁ、いいんじゃねぇスかね。
大　じゃあ決まりさな。新タイトルは「猛ミ通」に、ハァ～決定！（擦れ声で）
■　乾杯！　猛ミ通に！
■　……一応乾杯。
大　そういうわけで、新猛者は「猛ミ通」として威風堂々蘇るっぺらっしゃ～。
風　じゃあ、今日の打ち合わせはここまでってことで。締切などの詳細は後日電話で知らせやがるぞコラ。
大・■　うーす。





（後日。電話にて）
旋　はい、ダップセ事務局ですが。……え?　……はぁ。そうですか。わかりました。それじゃまたガチャン。
大　ん?そんなに青白い顔をしてどうしたねケソール獄長。
■　……っていうか、「猛ミ通」タイトルは編集部で超却下されたそうですぇえ。
大　んなー！
（続く）

未来派ゲーセン

ミゲーの塊
～振り進みゲセ史（零）～

コンピュータースペース（NA・72年）から始まったアーケードゲームの歴史は、すでに30年に及ぼうとしています。コピスペ……みんなもよく知ってるゲームだよね。それから27年強。今日に至るまでに業務用のゲームがいっぱい登場して、ヒットしたり廃れたりしながら連綿と歴史が綴られてきたわけだけど、これからどうなって、あ、いくのかな～?　みんなも興味あるところだよね。

そんなわけで、ここでは皆さんと一緒に将来のゲームセンター像を考えていきたいと思います。そして楽しく妄想するだけに止まらず、あまつさえ未来を捏造しようという、とーっても意義のあるコーナーなのダ、えっへん。

そこで、君の考えたゲームタイトルを、バシッと投稿してほしいのだ～！　例えばさ、

●脱獄ー2X（SNK）ーファイナルミッションー
1988年に発売された横スクロール格闘アクションがリアビューの3Dアクションになって帰ってきた。プレイヤーキャラも8人に増え通信プレイも可能。舞台は日本で、網走刑務所を脱出し、日本[illegible]を壊滅させるのが目的。後半の山場は5面の防衛庁ステージ。全面通してショットガンが使えるが、ここはパターンを完全に覚えてリーチのあるライフルできちんと攻撃していく必要がある。



そんな感じでいいネ。筐体モノやテレメカなんかもアリだよ。素直に「続編を期待するタイトル」に一票投ずればいいんだけど、[illegible]方をするあたり、モセルっぽさが求められるでしょう。[illegible]となるお年は「2005年」。ひとつ05年発売のゲームをば、ひとつ考えてみてください。皆さんの御応募待ってまーす。イラスト入りも大歓迎だヨ。

ゆくゆくは応募作をリスト化、しかる後に時代背景を交えつつ法典として後世に記し、未来と照らし合わせていけたら～なんて思ってます。う～んこりゃ壮大な企画だね。というわけで、

未来は、ハァー、君が創る!!

SHO様NOW!!
「俺さー、ノートパソコン欲しいんだよね～」

ジ☆ダップセの 滅殺! 新作メッタ斬り!!

第1回　Mr.ドリラー（ナムコ）

何やら不穏なタイトルから禁断の香りが鼻腔を擽る感覚に苛まれることと思うが、斯様な心配は一切無用、情け無用はピットファイターそりゃ違うだろオイ（寒）という方程式を踏襲し、お気に入りに追加しようという試みだ。さっそく始めてみるっせ～！

というわけで初回はコズモ、海王エメラルディアに続く本格パズルのミス・ドリだが、まずはパズルゲーの命とも言えるストーリーをば軽く……。

時は20XX年。ブロックが地中から湧き出し地上は大パニック！　そこでプロドリラー期待のルーキー「ホリ・ススム」が民衆らのためにブロック発生ポイントの地底1000mを目指してみるか！

こなかじ。このゲームの秀逸さを語るにはこれで十分だろう。まず設定が20XX年ということ。これは「これからは199X年はもう通用しないばかりか、200X年ですらすぐそこなのだ!!」ということを意味する。21世紀の到来を肌で感じることができる時代設定といえよう。

そして穴掘りの達人・プロドリラーという仮想の職業！　電GO並の現実性と飛竜ばりの浪漫の融合・調和……まさしく世紀末に相応しいビッグタイトルと我思うが君はどうか!?

いやこれマジ基板欲しいと夢巡らすゲームであり、

単純で面白いよ、これホント!!

INFORMATION
募集！（撥）……モセルでは、以下の募集をしている。①「C・LAN（以下○○）」の○○部分に入るゲームに関連した3つの単語。②ミゲーの塊。③その他色々。宛先は……
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー　アルカディア編集部 猛者通信係　Eメールでの投稿は「arcadia@ml.ascii.co.jp」まで送るといいだろう。

幻灯電映館

第一回「マハトマに学べ」

館長：田渕健康

今回のお勧め作品

「ガンジー」

英・1982
監督 リチャード・アッテンボロー

俺たち徹底抗戦

つーかシューティングゲームの醍醐味っつったら、出てくるアイテムを片っ端から取りまくってバキバキにパワーアップすることなーのね！ ド太いビーム！ 炸裂するスプレッドボム！ オラオラ負ける気しねーって言うかー！

だが。だがッ！ 何か変だ！ 何かがおかしい！ こちらは情け容赦なくノーマーシーな武装強化に努めてるっつーのに、敵の抵抗はまったく衰えを見せない！ っていうかパワーアップする前より、ゲーム断然ムズくなってねーかコレ。

相手の力を凌駕せんと武装強化に励むものの、気が付くとパワーアップしないほうがよっぽどマシだったートッホホー！ なる泥沼状態完了！※ランク調整恐るべし！

力に力で抗することの空しさに気付き疲れ落胆し天を仰ぎ呪詛の言葉を漏らし頭を垂れドナドナの歌を口ずさまんとしたまさにその時、我の脳裏に突然一本の映画タイトルが厳かに浮かび上がった！

それが『ガンジー』だッ！

俺たち無抵抗

誰もがその名を一度は耳にしたことがあるであろうインド独立の父「ガンジー」。

20世紀初頭、帝国主義ブッチぎりな英国の支配下にあったインドで起こった、独立運動の中心人物となったのがガンジー!その人だ。

そんなガンジー氏の生涯をドスコーイと3時間に凝縮したのがこの映画。アカデミー賞を8部門もがっつり制覇してたりして、完成度はお墨付…だったりするわけですが、あまりにもスケールがデカ過ぎる上に話が淡々と進むので、イギリス軍にやられるのが先か睡魔にやられるのが先か、という精神的葛藤&肉体的葛藤を味わいながら鑑賞できる作品となってたりする。

ぼーっとして観てると「あー、インドってなんか俺の田舎の風景に似てるなー」などと頓珍漢な感慨を抱き始め、速攻「持っていかれて」しまうので、気合で画面に集中しつづけるのが攻略のコツだ。

基本的に「人間ドラマ主導型」映画なので、血沸き肉踊り象が吠え猛りヨガが火を吹き村人総出で踊り出す一大スペクタクルマサラ・ムービーを期待して観ても、その願望は粉微塵に砕かれてしまうので注意したほうがいいだろう。

その代わりと言っては何だが、この作品の「ドラマ部分」は非常～にしっかりと作りこまれている。監督のリチャード・アッテンボローはロマンスグレーのナイスミドル俳優にして第10回高松宮殿下記念世界文化賞というド凄え御仁なのだが、彼は『ガンジー』をただの生ドキュメント映画というだけでなく、ガンジーの内面を繊細に描くと同時に「物語」としてもしっかりばっちりごっきりかっちりと成立させているのだ。

普通に考えたら、ガンジーの生涯というのは常人には体験できない波乱万丈な一生だったりするのだが、アッテンボロー監督は「偉大なる人間の一生」として突き放して描くことなく、あくまでも「等身大の人間」として描いているのだ。そのために、ワリと感情移入はしやすくなっており、まるで角のタバコ屋の親父と同等かそれ以上の親近感をガンジーに対して抱くことができ、同時に彼が直面している問題の深刻さがリアルに実感できるってな寸法だ。

主演の「ベン・キングスレー」はこりゃまたすんげぇガンジーのそっくりさんで、あまりに似すぎてて「すげぇCG技術だ！ーLMなんて目じゃねえぜ！」などと思わず寒いボケを口走ってしまうほどの衝撃が走ること必至だりゅん。っていうか、これだけでも見る価値ありって感じ。

これもまた、戦いのカタチ

さて、ガンジーといったら思い浮かぶのが「非暴力・非服従」の教え。映画の中でもこれでもかと言わんばかりに炸裂するのだが、これはヒンドゥー教の「不殺生」と「禁欲」の教理にもとづいて、ガンジーが編み出したオリジナルフィニッシュホールドである。

強大な武力を持って服従を迫るイギリス軍。片や、武器らしい武器を持たずに、勢いだけで立ち向かうインド反抗勢力。ロボット同士の戦闘に例えるなら、真ゲッター1にモップ一本で立ち向かうマルチ、ってな具合だろうか。「ハメだよ！ハメ！」そう激昂してしまいそうな絶望的パワーバランス。それが当時のインドだったワケで。

そこでガンジーが採った策が、一切の武力抵抗を捨てた「不服従」の精神のみの闘争だったのだ。力で力に抗すれば、それはより強い力を呼び、争いは止めどなく肥大していくばかり。そして迎える結末は、増大した武力に比例した悲劇を伴うものであろう

そこで、ガンジーは一切の武器を捨て、「精神力のみの戦い」へと身を投じたのだ。映画の中に登場する「非暴力・無抵抗」のシーンは、あまりに凄惨過ぎて、人間の歴史の闇の部分を見せ付けられている感もあったりする。思わず脳裏に「悲しいケドこれって、戦争なのよネェ～」と某中尉の言葉がよぎってしまうのも無理はないだろう。「無抵抗・不服従」と割り切った時点で、例え命を落とすことになったとしても、精神的に「勝ち逃げ同然」と思われるが、これ相当の決意と勇気と信念がなければ得ることが出来ない勝利といえよう。「勝利を信じて」倒れていく戦士たちの胸中はいかほどのものだったのか……。

武力には武力で抗することの虚しさを、一人の男の生涯を通じて教えてくれる……。『ガンジー』は、現代に生きるリアルゲーマー必見の映画と言えよう。

※ランク…自分（自機）の行動、点数、残機などの要素に合わせて変動する難易度。一般に、上手いプレイをするほど「ランク」は上昇すると考えてよい。

『ナイトストライカー』

タイトー1989年



©TAITO CORP 1989

夜の街を舞台に特殊攻撃車両「インターグレイ」が激戦を繰り広げる、大型筐体3Dシューティング。一発も弾を撃たずに、かつノーダメージでステージをクリアすると「パシフィストボーナス」という特殊ボーナスが入る。まさしく「不服従・非暴力」の鏡と言えるゲーム。でも、インドの人々は「自ら打たれに」行ったんだよなぁ…。

今回のお薦めゲーム

『バトルガレッガ』

エイティング／ライジング1996年



©EIGHTING ©1996 RAIZING

硬派な世界観と多彩な隠しボーナスが好評を博した名作シューティング。自分がパワーアップすればするほど、情け容赦なく敵の攻撃力も上昇する鬼システム搭載。「目には目を、歯には歯を」というハムラビ法典方式では生き残れない、「力で解決することの空しさ」を教えてくれるマハトマゲーだ。

無作為に集計！ 無謀に発表！

無差別範疇十傑衆

第1回テーマ やられ判定のデカさ

さてさて！ 突発的に始まるは、なんでもかんでもあることないこと根掘り葉掘りベストテンを発表しようというコーナーだ。ではスタートォ！

— C・LAN presents —

公正無比！ アルカディア編集部が選ぶ やられ判定のデカさ TOP10

順位	キャラ	ゲーム
1位	リョフ	ワールドヒーローズ2 JET（ADK）
2位	ザンギエフ（しゃがみ）	ストリートファイターⅡシリーズ（カプコン）
3位	クマ&トゥルーオーガ	鉄拳3（ナムコ）
4位	ゴモラ	宇宙戦艦ゴモラ（UPL）
5位	アースクエイク	サムライスピリッツ（SNK）
6位	スーパー戦闘機	トライゴン（コナミ）
7位	ヒューゴー	ストリートファイターⅢシリーズ（カプコン）
8位	鷹嵐	バーチャファイター3（セガ）
9位	F/Aの自機	F/A（ナムコ）
10位	ソドム（しゃがみ）	ストリートファイターZEROシリーズ（カプコン）

大きいコトはいいコトだ

で、記念すべき第一回のテーマは「やられ判定のデカさ」。連続技の入りやすさ、理不尽な判定など、いろいろな観点から集めてみたので、暇なら見ておくといい。

じゃまず10位。ストZEROシリーズのソドム（しゃがみ）。しゃがみソドムにゃ上段が当たり、かつ間合いが離れず小技をたっぷり叩き込める。ま、普通か。

9位。F／Aの機体全般～！ F／Aはナムコの縦シュー。プレイしてるといつのまにか「ボッ！」とかいって被弾しているという……。それでいて後半面では敵弾の雨の中を避けまくらなくてはならない。ここ、重要。

お次は8位。VF3の鷹嵐。不連続連係がつながったり、膝投げとか専用コンボとか、デメリットがいろいろあって○。

ハイフ位。ストⅢシリーズのヒューゴー。しゃがんでも上段……はいいとして、くらい時間が長く専用コンボが殺到。Qと違って哀れみを誘う感じがよい。

これで半分いざ6位。その名もスーパー戦闘機！ コナミの縦シュー、トライゴンの自機名ですこれホント！ 判定のデカさには定評アリ。突然の、何かを引き裂くような爆発音には寿命の縮む思い……。こりゃ心臓に悪いわ～。

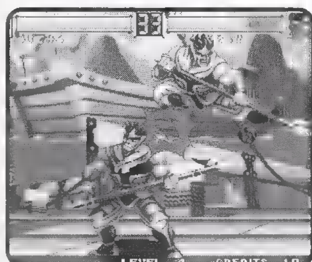
折り返しの5位はサムスピのアースクエイク。凄まじき体躯、まさに巨漢と呼ぶにふさわしい！ 投げらんないし。シャルロットの昇り強斬りがしゃがみにヒットする点が決め手となった。

4位ゴモラ。UPLの横シュー、宇宙戦艦ゴモラの自機。パワーアップを続けるとひたすらデカくなり、最大で画面の4分の1くらい。当然判定もそれに見合ったデカさ。ま、一発技だ。よってミュータントナイトは圏外！ 残念。

いよいよベスト3。3位は鉄拳3以降のクマ&トゥルーオーガ。寝ているときの判定のぶ厚さは筋金入り。斬哭剣まで当たることはないだろうに……。微妙にオーガのほうが厚いと思うが一緒にした。

2位。ストⅡシリーズザンギエフ（しゃがみ）。ただでさえめくりやすいが、しゃがむとさらに多くの技でもめくれるようになる。ガイルキックとか。サガットでめくるのも簡単。連続技の「練習台」として最も多く使われたキャラであろうことは想像に難くない。初代重量級への敬意も込めて2位。

そして栄光の1位はワーヒーJETのリョフ。呂布ではなくリョフ。かなりマイナーどころだが、立ってもしゃがんでも大きく、あらゆるキャラでめくり放題。画面端に追い込まれると、ただジャンプ強Kなどを繰り返されるだけでキツイという、かわいそうなキャラだった覚えがある。JETであることがポイント。



これがリョフだ。もし見つけたら、ぜひ一度やってみよう！（あくまでJETな）

スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

ゲームの画面や記事を見て、ゲームやキャラの名前を違う読み方で覚えてしまったり、あまつさえ他人にその言葉を話して失笑を買ったことはないですか？ そんな微妙にありがちな日常を紹介していくのがこのスラング工房です。

そうですねぇ、う～ん、例えば、バーチャファイターシリーズのリオン。スペルはLION。これを「ライオン」と読んでしまった人、あるいはあえてそう読んでみた人はいませんか？ 特に中一で英語習いたてだったりすると、かじり始めの知識放出欲も手伝って、思わず積極的に発声して赤っ恥をかいてみたり……逆もしかり。英語の授業中にLIONをリオンと読んだりとか。まあ普通はそう思っても口には出さずに済ましてしまうところでしょうがね。

また鉄拳TTのベク。スペルはなんと「BAEK」。日本人は絶対にこれをベクとは読めないでしょう。鉄拳2をやってなかったせいもあり、英語風に「バェク」とか「バーク」、「ビーク」と読んでしまった人は手を挙げてみてください。

……あまりいい例じゃなかったかもしれませんね。じゃあ、こいつはどうだ～。〈つづく〉

ゲー事典 スラング：俗語のこと。『真・サムライスピリッツ』の新キャラ、ズィーガー（SIGER）が「シゲル」で通っていたのは、そのスジでは有名な話だ。ちなみに我がアルカディア編集部の会話はスラング含有率が非常に高く、相当もってかれる。みんなも「スラング工房」でcoolなスラング使いになってくれ。あとスーパー戦闘機の本名も教えてくれ。

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

毎月、数多くのタイトルが発売され続けるゲームミュージック。いままで新譜CDで「いつのまにかリリースされていて買いそびれた」なんて悔しい思いをしたことはないかな？ しかし、これからはこのコーナーさえチェックしておけばOK！ 常に締め切り直前まで最新情報を追っていくぞ！

ARCADE SERIES
ストライカーズ1999／彩京
SCITRON DISCS | 2000.1.21

NOW PRINTING

1.Black Wind(ARRANGE VER) 2.Armed Wings 3.Interval of a huge gorge 4.A hysteric woman goes over the sun 5.Sea of Battles 6.Turn Red 7.Rest of a bomb 8.Black Wind 9.Rolling & Diving 10.None of the Phenomena of the Universe ・・・他 全16曲

人気STGのCD化

根強い人気を誇り、幅広いファン層から支持を受けている彩京の縦スクロールシューティングの最新作、「ストライカーズ1999」が待望のCD化。なお、このCDにはアレンジバージョンも収録されているので要チェックだ。

ARCADE SERIES
餓狼 MARK OF THE WOLVES／SNK
SCITRON DISCS | 2000.1.21

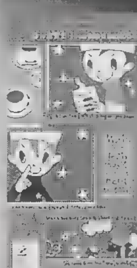
NOW PRINTING

1.Sympsthy For The Wolves 2.Wolf's Bane 3.どないするねん？ 4.自分好み 5.Choose me! 06.Spread The Wings 7.Sunrise On The Train 8.闇の閃光 9.Loose genius 10.Too Honest ・・・他 全37曲＋VOICE&S.E.COLECTION

新世代の餓狼

テリー以外のキャラを全員入れ替え、新たな面ぶれで登場。従来シリーズからの特徴だった多重ラインも廃し、T.O.P.システムをはじめ斬新なシステムを引っさげて帰ってきた「餓狼」ミュージックが、早くもCDで登場！

なんか変だ！ ～from pop'n music 3～
コナミミュージック | 1999.11.26



1.「なんか変だ！」 2.「Take me to…」 3.「I really want to hurt you～僕らは完璧さ」 4.「なんか変だ！」(カラオケ) 5.「I really want to hurt you～僕らは完璧さ」(カラオケ)

シングル2枚同時発売！

特に若年層、女性層のファンが多いというこの作品。もっともフルバージョン化の要望が高いという「I really want to hurt you～僕らは完璧さ」をはじめ、作詞・作曲に若堂聡士（テレビ朝日・ABC系全国ネット「人気者で行こう！」の特別企画CD、「幸せであれ」のソングライター）を起用した「なんか変だ！」も併せて収録。

un-Balance ～from pop'n music 3～
コナミミュージック | 1999.11.26



1.「un-Balance（アンバランス）」 2.「8月のサヨナラ」 3.「I really want to hurt you～僕らは完璧さ」 4.「un-Balance（アンバランス）」(カラオケ) 5.「I really want to hurt you～僕らは完璧さ」(カラオケ)

今回のpop'n musicは…

3弾めとなるpop'n music。今回はシングル2枚が同時発売！
作詞・作曲はポケットビスケッツで一連のヒット曲を手がけた、パッパラー河合。そして詩は河合氏の秘蔵っ子であり、モデルとしてティーン誌などを中心に活躍中の佐藤千晶が参加した「un-Balance（アンバランス）」ほかを収録。ジャケットは描き下ろし。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版 オフィシャルサウンドデータ
マーベラスエンターテイメント 1999.12.22

・CD2枚組み
・初回限定封入特典：ミラーダイブバーチャロイドステッカー12セット





バーチャロン リミクシーズ
ポニーキャニオン 1999.12.1

101：fatal option12 202：translation99~dramatic tangram 303：sweet tragedy of dreams 404：mobius verb.4(DNA custom)~salvia …in the house 505：among fields of crystal 606：reincarnation 707：zodiac empathy 808：true radical 909：movin' melodies

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 2種類のアルバムが発売
DC版で人気再燃確実

今年に入ってからも公式の全国大会が開催されるなど、その勢いは衰えを知らない「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」。このタイトルから、今月は2種類のアルバムがリリースされる。

ひとつめは「バーチャロン・リミクシーズ」。日本のクラブシーンを代表するDJミキサー8組と、世界のバーチャロン・オリジナルライターが今回のリミックスを担当している。

もうひとつは、DC版の発売にともなってリリースされるサウンドトラック。タングラムの曲を完全CD化。CD化の要望の声も多かった。今年の7月に先行して発売されたサントラアルバム「DNA」と「RNA」は爆発的な売れ行きを見せ、一部地域では発売当日の午前中に完売したというほど。今回も「ミラーイメージ」「ハイパーバーチャロン」と…約…しておくのがいいだろう。

ゲー事典 「バーチャロン リミクシーズ」でDJミキサー達とともに参加しているKentaro Kobayashi氏は、バーチャロンシリーズの他にバーチャコップやガンブレードシリーズなどの音楽、効果音全般を製作している。

緊急ニュース！

独自の体制でVGM界に新風を巻き起こすか!? 新ゲームミュージックプロジェクト「WakeUp」レーベルを画策中！

類を見ない新機軸!?

何かと話題のあるゲームミュージック業界になんと、1999年最後のビッグニュースが飛び込んできた。独特な流通と新たなる展開を目論み、メーカーへのロイヤリティの見直しや少数からの生産も可能にするなど、思いきった改革と独自路線を構築すべく水面下で進行しているプロジェクト「WakeUp」レーベル。このニュースの詳細探るべく、このプロジェクトを発起している兼松 和氏（テクモ）に話を聞いてみた。

「ゲームの映像表現などは段階的に劇的に変わっているモノも多いくらいですし、ゲームミュージックの品質も、一般の楽曲と同等と言えるくらいになりました。そうした中で、より新しい展開としてゲームミュージックを中心とした様々なメディア戦略ができるプロジェクトを行ないたいんです」

何やら深い計画がありそうだが、まずはどういう位置や役割なのか、その概略を説明してもらおう。

「ゲームミュージックを中心としたレーベルでありながら、制作、販売、そして流通まで行なおうと思ってます」

何やら、その流通システムに鍵がありそうだ。独自性を目指してインディーズ的な展開をする上で一番ネックになるのが、販路……流通網なのだろう。そこにかなりの可能性を見いだしているからこそ、レコード会社のような所属にしたりせず少数生産を目論めるのだろう。

その「WakeUp」レーベルの第1弾は2000年1月に予定されている「ラッシュオア アライブ？」とのこと。そこでこのレーベルの全容が解き明かされるだろう。

ストライダー飛竜2
オリジナル・サウンドトラック
セルピュータ
2000.1.21

メーカーコメント

カプコンのオリジナルレーベル「セルピュータ」から、「ストライダー飛竜2 オリジナルサウンドトラック」の発売が決定いたしました。初回特典は、前作「ストライダー飛竜」の曲をメドレーにした、8cmシングルを予定しています。確実にゲットしたければ、今すぐ予約してね！

CONSUMER SERIES
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
SCITRON DISCS
1999.12.18

メーカーコメント

新たにスタートしたSCITRON DISCS！第1弾はSNKの剣客エンターテイメント「サムスピ新章」！なんと2枚組フルボリュームでリリースです！各キャラを演じる豪華声優陣の魅力がぎゅっと詰まっています。ゲームより少し先に発売されるこのサントラ、お楽しみに！

THE VERY BEST OF OGR
ギャラリー～オブジェ～
ZUNTATA RECORDS
1999.12.18

メーカーコメント

コンポーザー自身が選りすぐった新シリーズ「THE VERY BEST」！第1弾の作品は、OGR本人によって選ばれた、20世紀最後の音楽集「GALLERY～オブジェ～」。収録曲はオリジナル音源あり、OGRのアレンジを膨らませた曲ありと、バラエティーに富んだBEST ALBUM！

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	備考
1999.11.26	Un-Balance～from pop'n music 3～	コナミミュージック	KMDA 3	¥1050（税込）	
1999.11.26	なんか変だ！～from pop'n music 3～	コナミミュージック	KMDA 4	¥1050（税込）	
1999.12. 1	バーチャロン リミクシーズ	ポニーキャニオン	PCCU-00510	¥3000（税抜）	
1999.12. 3	beatmania ANI-SONG MIX featuring 円谷プロ ultramanizm/RHYTHM	コナミミュージック	KMCS 5	¥2447（税込）	
1999.12. 3	beatmania ANI-SONG MIX featuring 円谷プロ ultramanizm/BEAT	コナミミュージック	KMSC 6	¥2447（税込）	
1999.12.16	トワイライト・アベニュー	キング	KIDA-3001	¥1020（税込）	スターダストレヴューの名曲から、香月真樹一年ぶりのシングル
1999.12.18	青二プロ30th Anniversary Voice Festival to 2000 天空の舞～鳳凰編～オリジナルサウンドトラック	キング	KICA-1229	¥3059（税込）	
1999.12.18	Voice Festival to 2000	キング	KIVM-250	¥7560（税込）	
1999.12.18	MARIKO KOUDA SPECIAL SUMMER LIVE'99 青空で愛してる 2nd Touch	キング	KIVM-251	¥6090（税込）	ビデオ
1999.12.18	MARIKO KOUDA SPECIAL SUMMER LIVE'99 青空で愛してる 2nd Touch	キング	KILM-82	¥6090（税込）	LD
1999.12.18	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SCITRON DISCS	SCDC-00001	¥2310（税込）	コンシューマーシリーズ
1999.12.18	THE VERY BEST OF OGR ギャラリー～オブジェ～	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0049	¥2800（税込）	
1999.12.22	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版 オフィシャルサウンドデータ	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80016～7	¥3150（税込）	2枚組
2000. 1.21	ストライカーズ1999/彩京	SCITRON DISCS	SCDC-00004	¥1890（税込）	アーケードシリーズ
2000. 1.21	餓狼 MARK OF THE WOLVES/SNK	SCITRON DISCS	SCDC-00006	¥1890（税込）	アーケードシリーズ
2000. 1.21	ストライダー飛竜2 オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	TPCA-1035	¥2100（税込）	豪華初回特典付き
2000. 1.28	beatmania ANI-SONG MIX ～featuring 東映テレビ～	コナミミュージック	KMCA 45	¥2447（税込）	
2000. 1.28	beatmania ANI-SONG MIX ～featuring 手塚プロ～	コナミミュージック	KMCA-46	¥2447（税込）	
2000. 1.29	Leafボーカルコレクション 1(仮)	FIXレコード	KICA-5041	¥3059（税込）	[illegible]
2000. 2. 4	[illegible] 11thシングル	コナミミュージック	XMCS-7	¥1300（税込）	マキシシングル

ゲー事典 「beatmania ANI-SONG MIX 」は、テーマとなるプロダクションの作品をクラブシーンの第一線で活躍するトップアーティスト達がフューチャリングしたアルバムのシリーズ。今回の円谷プロのほか、ダイナミックプロやタツノコプロ編が、10月8日にリリースされている。

新生「サイトロンディスク」事業部長　大野善寛氏インタビュー

すべてのゲームミュージックの情報発信を目指す。

GMOレーベルからサイトロンレーベルへ…。そして今、新たなる展開として「サイトロンディスク」が始動する！

―一番最初にゲームミュージックというものをメジャーでリリースしたのがアルファレコードのGMOレーベルですね。その頃のゲームミュージックはどのような状況だったのでしょうか。

大野：巷の中にゲームが出てきて、最初は効果音としての音があり、やがてそれに音階がついて曲として分類されるようになっていきました。当時、テレコなんかをゲーセンに持っていって音を録っている人たちがいるという話を耳にしていました。それと細野晴臣さんがゼビウスにハマって「これはテクノだ」ということもありました。まぁYMOの始まりや、ゲームの音を取り入れたりしていたというところもあり、前触れのようなものはあったんですよね。そこで「ビデオゲームミュージック」を作ることになったんです。始まりはゼビウスで、ナムコさんに行ったら「ほかの曲もいろいろあるから」という感じでした。それでもメーカーさんとしては「ゲーム音をレコード化してご飯食らっていいのか」という感じでした。「そんな価値があるんですかね？」なんて半信半疑でしたが「細野さんがいうんだから」といった感じでした。そうしたら、それが7万枚ほどを売り上げたんです。

―7万枚？　それは当時としてはすごい数ですよね？

大野：そうですね。その後ファミコンが出てきて、マリオなんかが盛り上がってきて、じゃあこれをひとつレーベルとして立ち上げようということで始まったのがGMOレーベルなんです。

GMOからサイトロンへ

―その後、大野さんは新たにサイトロンレーベルを確立していくわけですが、ゲームミュージックという同じような[illegible]から、なぜポニーキャニオンに場所を移したんですか？

大野：社内の事情でリリースしていきたいというのがあったんです。アルファって、ビデオを出す機構はなかったんです。そんな時期に、ポニーキャニオンがアフターバーナーのビデオを出したんですよ。その辺に接点がありましたね。

―ポニーキャニオンもサイトロン以前にゲームミュージックをやってたんですか？

大野：ゲームCDはどうだったっけ？　[illegible]。ただ、アルファ・ポニーキャニオン合同でアフターバーナーというイベントを、サンシャインの[illegible]広場で行って、その時にS[illegible]バンドの新作になるメンバーの募集中に、シーケンサーが[illegible]上手くいって、本当にパニックになっちゃったっていうのがいくつかのイベントもあったり（笑）。このイベントがサイトロン誕生のキッカケになったのは確かですネ。

―そこからはメディアへの露出も凄く、華やかになりましたよね。

大野：その辺、コンポーザーをスターにしていくというのがサイトロンの方向性でしたね。「この曲を作った○○さんがカッコイイ」というような……。VGMもだんだん曲として確立してきたし、ジャンルもメーカーによって色がついてきて「セガはやっぱり体感ゲームがいいね」とか「タイトーのZUNTATAはテクノだよね」とか……。やっぱりその辺りの志向から始まって、「コンポーザー」をあくまで音楽をゲームに閉じ込める……そして作り上げたものを僕らはまた商品にして出す、というだけじゃ無く、もう一歩踏み込みたかったんです。コンポーザーはゲーム上では満足できない色々な部分とかがあるわけで、それを開放して「本当はこうしたかったんだ」ということを実際にスタジオで実現しようよ、と……。それでコンポーザーの人にとかアレンジャーとか[illegible]して、アレンジバージョンという形でそれがまた発展して、本当はこれだけやれる音楽を主張しているからそれをみんなの前で見せようよ、というのがライブバンドという形ですね。それがゲームミュージックフェスティバルみたいな結びになって、加速していった時期ですよね。

―当時、年間でどのくらいのタイトルを出していましたか？

大野：アルファでやってた1メーカーコンピレーション的な考え方では、ゲームタイトルが[illegible]と出せなかったわけですが、「1500シリーズ」[※1]というゲームタイトルごとにリリースする企画が始まって、一気にタイトルが増えていきました。それもみんなにとってやりやすいとか、「このゲームは好きだけど、このゲームは要らないな」というユーザーの思いにマッチしていたと思います。それでリリースが増えて、5〜6タイトル出る月もありましたよね。そのころ他社も色々出してきてたんで、ひと月に[illegible]出ていた時期ですよね。

―そして、80年代後半になると、色々なレーベルが登場してきますが……。

大野：そうですね。僕らにとって体感ゲームミュージックがあって、バンド展開があって、次のドラスティックな転機というのは『ストリートファイターII』の大ヒットですよね。ストIIに象徴されるキャラクター性を[illegible]に押し出した企画物CDですね。「そういった声優さんたちの紹介や『[illegible]ストリートファイターII』みたいな[illegible]やるという、いわゆる[illegible]が持っているキャラクターの特性を生かすものが、今も続いていると思います。キャラクター人気やその[illegible]による声優さん、そこにストーリー性があって、ドラマがあって……というような展開ですね。やっぱりそこから始まってて、まだ大きな流れになっているなと感じます。それが進化を[illegible]んでいるという面もありますけどね。

―純粋なゲームの音楽として厳密に評価して、それがいいという時代は[illegible]入れ替わってきたわけですね。

大野：ですから、もう一度「ゲーム音楽」という純粋な楽曲に対しての興味というか、そういったユーザーさんのニーズもあり、そのきっかけとなるゲームタイトルが出てくる可能性が期待されますね。そういう意味で、音ゲーはあくまで音楽全体にしたものではありますけど、

※1：当時の「1メーカー／複数ゲーム収録＝1枚」という概念を打ち破り、「1ゲーム1タイトル」という形態でリリースされていたサイトロンの人気VGMシリーズ。有名なゲームタイトルだけでなくマニアックなゲームタイトルも、その名の示す通り1500円という低価格が特徴。セガ、タイトー、SNKの作品を始め、数多くのタイトルが充実していた。

それはゲームミュージックとは呼べない既存の音楽という方向で走っているのであって、曲がキャラクターとかストーリーの後ろにあるのではなく前に出てくるようなムーブメントは、エポックメイキングになるようなタイトルが現われない限り帰って来ないような気もしますけどね。

サイトロンディスクだから可能なVGM展開

──そういった制約の中で、今度サイトロンディスクという展開があるわけですが……。

大野：今やっぱり混沌としていて、明確なゲーム音楽というジャンルの存在が薄れてきた中で、マーケットサイズも縮小気味なわけです。だけど、僕らとしては縮小しようとも確実に待ち望んでいる「ユーザー」がいると考えています。そういうことを可能にできる環境でやりたかったというのがあります。そうした可能性のいい部分になったのが、一緒にゲーメストさんとやった企画です。あれは、インディーズ的なスタンスでしたね。そうした企画でも限られた枚数を作れる。で、ゲーメストさんにそれぞれ半数に分けて、ゲーメストさんに対して売る、というシステムでした。

──例えばシューティングタイトルで「アドも好きだ、欲しい」と言ってくれる方が多いのは、それを作る意味はあるし、ゲーメストとしてもサイトロンさんとしても成り立つという方法が見えたわけですね。

大野：そうですね。だから、あれを発展させれば大きなレコード会社という仕切りの中でも、僕らなりにダウンサイジングして、コスト面での努力をすれば「ゲームタイトルの」消去法をすると、少なくともユーザーには望まれる形で提供できることが見えたんです。だから、それを形作るために新しいものを立ち上げようと、そういったものを形にしたのがサイトロンディスクであるわけです。今までと決定的に違うところは、僕らはあくまでポニーキャニオンという仕組みの中のブランドの一つとしてモノを作るという役割だったものね、[illegible]な形にするというところよそれが出来る点ですね。逆に言うと、それができるだけのノウハウ、スタッフやスタジオなどが出てきたので、後は販売してくれるところと組めれば完結できるわけです。

──販売元は？

大野：SMEインターメディアというところで、サイトロンディスクはあくまで発売元です。販売元は[illegible]。じゃあ出しておきましょうか、というものでもないんです。[illegible]と、従来のサイトロンレーベルは無くなるわけではなく、当面の間は並行してリリースを続けていきます。

──サイトロンレーベルというのはポニーキャニオンからリリースされるタイトルという事ですか。

大野：そうです。いつまでとは言えないのですが、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルからのリリースも、サイトロンディスクでも同時にユーザーに出していきます。でもユーザーにとっては、欲しいものを望まれた形で商品にするということは一緒ですから、どこの会社から出ているかはあまり関係ないことなのですよね。

──今まで以上にユーザーが望むものを出せる環境にあるということですよね。

大野：ある意味で小回りが利くと思うんですよ。ただ、商品をリリースするにはいろいろ決まりごとがあるんですが、僕たちには何もありません。ゼロからですから。逆に色々なアイディアを実現する環境があるので、大胆な展開ができると思っています。

──今後の展開としてはどうお考えでしょうか？

大野：まず一番やりたいことは、コミュニティを作ることなんです。ユーザーが介在できる場ですね。昔から、ZUNTATAとかを聴いているような人もいれば、新しいものを望んでいる人もいる。その方法論は今のインターネットではないかと考えています。そこにゲーム音楽関係が好きな人間の集まるコミュニティですね。そこで、すべてのゲームミュージックの情報が手に入れられて、それが買えるという環境を整えていきたいです。単に商品を揃えるためのWEBではなく、情報を見たり、いろんな意見を言う場があって、そこに回答したり設けたりといった場がついているんだよ、というものを立ち上げて核にしていきたいなと思っています。

──そこでのリクエスト、が作品として実現していくという可能性はあるんでしょうか？

大野：あります。自由な立場で意見を言っていただいて、復刻してもらいたいものとか、「これはCDになってないんだ」という要望があり、それを復刻にしますよ、と。そういう展開も考えています。

──それは大いに期待したいですね。では、そうしたユーザーの声として、既に寄せられた「ビデオゲームミュージック2」の復刻版など[illegible]ことがあったと思うんですが、あれはどうなったのでしょうか。

大野：「ビデオゲームミュージック2」は、サイトロンディスクから出したいですね。ゲームミュージック再認識という、温故知新的な展開があって始めたこともあるので……。SMOからずっと流れてきた中で廃盤になっているものもありますが、それは僕らのサイトロンディスクの中で形にすることは可能ですし、コミュニティの中でどんどん意見を出して欲しいですね。ユーザーのみなさんが考えるリリースの在り方というのがあるでしょうし、それにぼくらも応えていきたいです。

──では、昔の名盤が復刻に出てくることを期待しても…？

大野：ご期待下さい。サイトロンディスクのなかの「レジェンドシリーズ」というもので、皆さんの声を聞いて、月イチくらいで復刻ものを出していきたいと考えています。

──なるほど、ゲームミュージックファンとしては嬉しい限りですね。今日はどうもありがとうございました。今後の展開に期待しています。

大野：ありがとうございました。

『月イチくらいで、
昔の名盤の復刻ものを
出していきたいですね。』

取材協力：SOUND FACTORY Pro.

※2：冒頭でも触れているYMOの細野晴臣氏がプロデュースしたゲームミュージックメディアにおけるパイオニア的作品。レコードはすでに廃盤でありCD化もされていない。それゆえに、多くのファンの声に応え「サイトロン&ゲーメストレーベル」によりCD化する予定だったが、なぜか中止になってしまった。

日刊 アルカディアトデイ ARCADIA Today

アルトデ
発行所 アルカディアトデイ若林本社
〒765-573 理想郷都桃源郷区若林256-512
Tel.03-1024-4096x(代表)
<昭和65年13月32日第3種接近遭遇認可>

120ゼニー (消費税込み)

平成11年(1999年)
12月8日(水)

ドイツ人にきまずい店



ゲルマ屋堂々オープン!!



新感覚ゲル状イメージキャラクター「ゲルティ」が熱烈お出迎えします!

アルカディア公式おかし認定

香ばしい歯ごたえ、まろやかな味わい

Morozoff ARCADIA

対戦のあとのひとときに……
全国のおかしやさんで本当に発売中

モロゾフ
株式会社製造

新Mac 編集部各地でボムる!

アルカディア編集部は副編猿渡の意向により、コンピューターはMacオンリーという異端の部署だ。部署立ち上げにともない、多数のG3(B/W)、G4が導入され、スタッフの志気がムクムクと鎌首をもたげたが、その後各地のMacでボムりまくり、天国が一転してボム地獄でハメ地獄かつ阿鼻叫喚の地獄絵図に塗り替えられていった。一時あがった志気も、もっさりと低下のきざしがある。「ちゅうかシンプルテキストで文字を5文字打とうとするとボムるんですけどどういうことなんですかねえザンボット兄さん」……とりあえず筐体に貼ったセーラームーンシールをはがしてから話を聞こうコドモよ。作業の遅滞を新Macのせいにする者が出るなど、事態は意外な広がりを見せている。

しょっぱなから原責ペースへ

G3/G4Macでは、なにしろ「QuakeⅢArena」などのゲームは快調に動作。動作確認と称してはゲームをプレイし、「Q2はちょっとアレだったけど、Q3Aは結構いけてねえ?」と本業を忘れて盛り上がっていることが遅延の原因と見られている。近々大会開催をめざし、準備を進めているという情報も入ってきており、経過と当局によって昨日行われた関係者への事情聴取の結果が注目される。

関係筋から、「配備されたMac全台にQ3Aをインストールすべく機会を伺っていた」「この校了開けがひとつの契機となるだろう」「部署内のアンチ3DSHT派の抵抗を避けるべく、作業は夜間行うよう調整をつけていた」などと関係者が発言していたという情報も入ってきており、クーデターの可能性も見えてきた。そういう意味では、MacでQuakeでロケランでボムっている感じであり、韻を踏んでいる。社内LANではPING値が0～10で収まり、快適でいい感じ～イース…という関係筋からの証言もある。

地元住民提訴へ…アルカディア編集部環境問題

アスキーみかみビルへの入居を果たしたアルカディア編集部員の、隔離された環境下で身に付いた異様ではた迷惑な生態が、付近住民の不安と不満を生んでいる。住民がもっとも問題にするのは、昼夜問わず騒ぎまくるプレイスタイルと、ジョイスティックとコンパネによる騒音。10m離れた地点からでも70dbを越える騒音に、仕事に集中できないなどの苦情が地元区役所に寄せられている。同所は経過を見て対応を検討するとの見解を示した。

猿渡雅史さん～ ワサ毛で湿度関知

その昔いわしたギタリスト編集者として知られる猿渡雅史さんのワサ毛は湿度計になっていたことが、このほど若林・環境ワサ毛庁の調査で明らかになった。調べに対し「いやー、ダイエースプレーはOEMになってから品質落ちたんすよね～どうしてもフリーキングが…」などとヘアスプレーの入手先については煙に巻く構えだが、ケンラックスのヘアスプレー使用説も濃厚、との見方を当庁は示している。

▼当庁が明らかにした湿度とタチの関係図



ジョジョとんじゃう

締め切りを直前に控えた11月某日。「ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～／カプコン」のタイムリリースキャラが忽然と姿を消した。その後の当局の調査で、担当編集が遊びプレイ中にハッスルして、工場出荷設定へ戻したことが原因との疑いが濃くなった。担当編集は入稿完了とともに姿を消し、現在消息不明の状態。

ビーム真理教勢力のばす

編集部ではPDA(Personal Digital Assistance)が大人気

編集部でビーム旋風が巻き起こっている。編集者の一人がパームパイロットプロを購入したのを契機に、着実に信者の数を増やし、日本IBMからワークパッド(30J)が発売されると、一気に信者の数は倍増。現在では5人を数える勢力に至った。何かあると赤外線でデータを交換しあう信者の様から、地元住民から「ビーム様」「ビーム真理教」などと呼ばれ親しまれているという。信者の中には、HP200LXと二股をかける者もおり、内部闘争も噂される。



ゲー事典 ロケラン……ロケットランチャー。Quakeでもっとも多用する武器/PING値……TCP/IPネットワークにおいて，IPパケットが通信先まで届いているかどうかや，IP的に到達可能かどうかを調べるために利用させる最も基本的なコマンドがPING。それが通信先までの到達時間をあらわす数値をいう。これが少ないほどレスポンスがいいことになる。



TM
©SNK1999

設定資料集

キング・オブ・ファイターズの歴史の重み

リアルバウトの世界から10年の歳月が流れた！
実際10年近く続いてきた餓狼シリーズの最新作が登場!!

プロローグ

かつて闘いにすべてを賭けた男達がいた……。
一方は復讐に身を焦がし、もう一方は野望を胸に抱き……。
彼らに正義など関係なかった。
ただ、自分の信念を拳に込めて戦い――そして己に決着をつけた。
今は昔の物語――。
あれから10年の月日が経とうとしていた。

その招待状が届いてから、ずっと少年は迷っていた。
――キング・オブ・ファイターズ。
世界一の格闘家を一同に集めて開かれる格闘技の祭典。
しかし、主催者であるギース・ハワードが謎の死を遂げて以来、一度も開催されていないという。
――それが何故？
少年はもう一度手紙の文面を読み返した。

「『Maximum Mayhem キング・オブ・ファイターズ』開催のお知らせ
この度、10年ぶりに『キング・オブ・ファイターズ』を開催することが決定いたしました。前優勝者である貴方様にはディフェンディングチャンピオンとして出場して頂きたく存じます。それから是非、お連れのロック様もおいで下さいます様お願い致します。なお、優勝された場合には前回以上の多額の賞金を用意しております。さらに主催者である我が当主から、特別の優勝商品がございます。それは――」

前回と同様、少年はここで目をつぶった。
しかし一度空を仰ぎ見ると、再び先を読み進めた。

「ロック様のお母様について……とだけ今は申しておきます。詳しくは、優勝された時にすべてお話しいたします。それでは、良い返事をお待ちいたします。

ハイライン家執事　アーノルド・セバスチャン」

少年は手紙をすべて読み終えると、再度目をつぶった。
そして数秒の後、何かを決心した風に目を開くと、旅支度をしていた男に言った。

「いいよ……決めた」
「そうか、どうする？」
少年は椅子から立ち上がり答えた。
「ああ、サウスタウンへのチケットは2枚にしてくれ、テリー」

絵師より一言

記念すべき創刊号の表紙を描かせて頂けて光栄に思っています。新主人公のロックと少し大人になった(?)テリー、いかがでしょうか？「餓狼」は開発にも少し携わっています。皆さん、ぜひプレイして下さい。
(TONKO)



Rock Howard

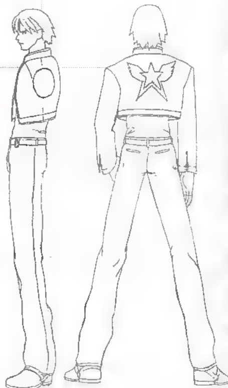
年　令	：17才
性　別	：男
身　長	：178cm
体　重	：70kg
誕生日	：6月24日
血液型	：B型
国　籍	：アメリカ
格闘スタイル	：古武術＋マーシャルアーツ
趣　味	：ツーリング、ベースを弾くこと（一度弾いた曲は完璧にコピーできる）
特　技	：料理（ファーストフード好きのテリーのために作ってあげていたらプロ級になった）
大切なもの	：テリーにもらった帽子、愛用のバイク（HONDA）
苦手なもの	：女性（男ばかりの中で暮らしてきたため。少しシャイな性格になっている）
好きなもの	：ドライバーグローブ
嫌いなもの	：すぐに自慢する奴
好きな食べ物	：ジャンバラヤ（ソーセージが不味いのは×）
好きな音楽	：ハードロック
得意スポーツ	：ストリートバスケット
声　優	：竹本英史

ロック・ハワード

テリーに拾われたギース・ハワードの忘れ形見。幼少時に母を失っており、父の愛を受けなかった父、ギースを恨んで生きてきた。しかし、テリーとは対照的に、格闘のセンスは父譲りの天性を発揮。ストリートファイトでは、子供ながら負け知らずの強さを誇った。そんな彼にとって、憧れであったテリーは人生の目標となっており、格闘技を学ぶかたわら、様々な事を吸収していく。

現在はテリーとともにあてのない旅をしており、訪れる先々の格闘大会で腕を磨いている。ここ数年での成長ぶりは目を見張るものがあり、すでにテリーに並ぶ実力ではと噂されるほど。今回はさらなる高みを求め、「キング・オブ・ファイターズ」に参加することにした。

『さあテリー、いっちょ派手に始めようか！！』



開発より一言

ロックは新主人公ということで、特にデザインからモーションまで気を遣ったつもりです。チャン・コーハンが好きな私は、ロックのカッコ良さを自分なりに作り出すのに苦労しました。末永くかわいがってやって下さい。　　(N. KUROKI)



Terry Bogard

年　令	：35才
性　別	：男
身　長	：182cm
体　重	：81kg
誕生日	：3月15日
血液型	：O型
国　籍	：アメリカ
格闘スタイル	：マーシャルアーツ
趣　味	：ウォールペイント
特　技	：3ポイントシュート50回連続達成
大切なもの	：猿のウッキー（家出中）
苦手なもの	：タバコ
好きなもの	：ヴィンテージジーンズ
嫌いなもの	：ナメクジ
好きな食べ物	：ロック特製クラブハウスサンド（食べ過ぎで最近太り気味）
好きな音楽	：カントリー
得意スポーツ	：バスケットボール
声　優	：橋本さとし

テリー・ボガード

永きにわたるギース・ハワードとの闘いに決着をつけたテリー・ボガード。その最中で宿命の少年、ロックと運命的な出会いを果たしたテリーは、平和を取り戻したサウスタウンを後に、あてのない旅に出た。

その旅の中で、テリーはロックに今まで自分が学んできたすべてを教え、揺れ動くロックの心に目指すべき方向を示唆してやる。

そんなテリーのもとにやってきた10年ぶりに開かれる格闘大会『キング・オブ・ファイターズ』の招待状。ギース亡き現在になって、何の目的で大会が開かれるのか？

不審に思ったテリーは、自らその舞台に飛び込み、謎を解こうとするのだった。

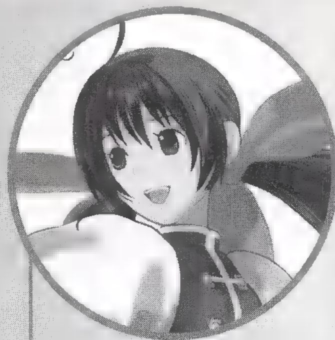
『俺の拳は錆び付いちゃいないぜ！ 心してかかってきな！！』

ボア｜フカフカです
ジャケット｜フライトジャケットです。
ワッペン
AIRBORNE
ワッペン
AIRBORNE
バックル
US AIR FORCE
グローブ｜甲の部分に穴があります
そで口
革です ゴムではないっス
RUNNING WILD
パンツ｜○ーのジーンズ
スソほつれてます
靴｜革製です。靴先がすこし上がってます。

開発より一言

今回のテリーは、35歳らしく渋めにしてほしいとのことだったので、色々と気を遣いました。…がジャンプをすれば宙返りするし、ダッシュすれば元気一杯走るしで、あまり昔と変わってませんねぇ。いつまでも元気なテリーをこれからもヨロシク。
(S. SASADA)

Garou Graphic Arts



年　令	：16才
性　別	：女
身　長	：156cm
体　重	：42kg
スリーサイズ	：B78/W54/H80
誕生日	：5月11日
血液型	：A型
国　籍	：日本

Hotaru Futaba

格闘スタイル	：中国拳法　柔系（太極拳、八卦掌など）
趣味	：かわいいリボンのコレクション
特技	：どんな動物でも雪で作ることができる
大切なもの	：テンのイトカツ
苦手なもの	：きつめの炭酸飲料
好きなもの	：吊り下げ式リニアコースター
嫌いなもの	：地震
好きな食べ物	：アイスチョコバナナクレープ
好きな音楽	：ポップス
得意スポーツ	：高跳び
声　優	：堀江ゆき

双葉ほたる

友達であるテンの『イトカツ』と共に旅を続ける少女。母の死と同時に行方不明となった父と兄を捜している。

普段は、人前で弱い自分を絶対見せず、明るく振る舞っている。しかし、陰ではやはり気持ちが落ち込むこともあるようだ。

そんなほたるの旅の原因となったのが6年前の事件。

そのころ、ほたるは優しい家族のもとにいた。厳格な父と優しい母、そして誰より自分を守ってくれる兄。厳しい修行もあるけれど、幸せな家庭だとほたるは感じていた。

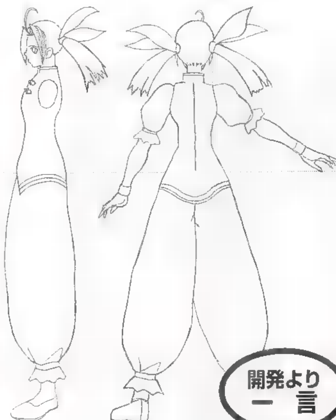
それが突然の暴虐によってすべてが崩れ去った。異変に気付いたほたるが駆け付けた時、父と兄の姿は何処にもなく、ただ冷たくなった母の亡骸だけが道場に横たわっていた。

家族を亡くしたその時から、ほたるの旅が始まったのである。

今回は格闘大会『キング・オブ・ファイターズ』に兄に似た男を見たとの噂を聞き、出場する運びとなった。

『ここで、お兄ちゃんに会えるかも…がんばらなくっちゃ！』



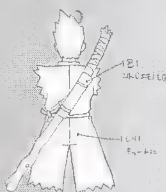


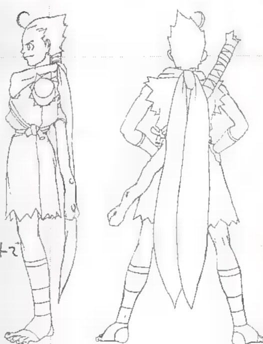
開発より一言

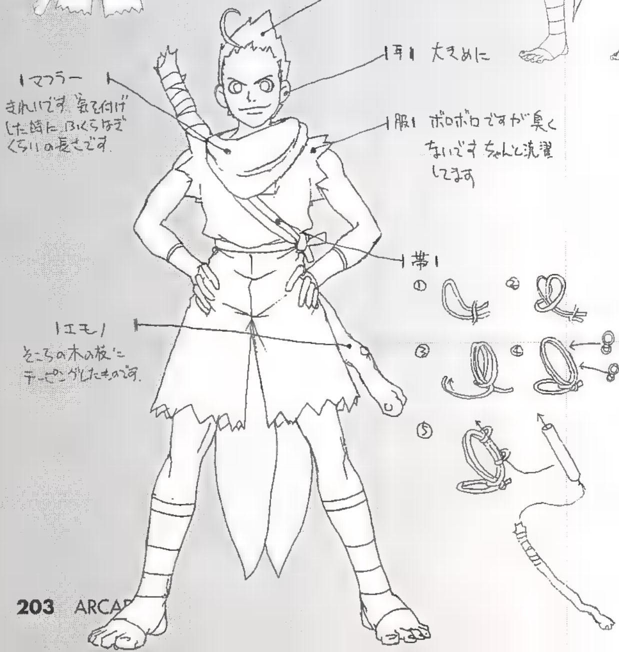
ほたるは企画マンの厳しいチェックのおかげで、全キャラ中一番ボツアクションの多いキャラになりました。担当の私がヘタクソという理由もありますが。でも、おかげで良いキャラクターになったと思います。是非使って下さい。　（イトカツ）

開発より一言

前作同様、デコぴんのアホキャラを作りました。忍者作成にあたり、資料用と持参した「サスケ」「おれは猿飛だ！」「伊賀の影丸」「伊賀のカバ丸」は娯楽アイテムと化しました。ふつつかな息子ですが、よろしくお願いします。　（直江　恵）







北斗丸

現在、山奥にて不知火流[illegible]男の子。[illegible]んできた。

師匠は[illegible]であったが、その[illegible]ものがあったため、北斗丸もそんな師匠を[illegible]、真面目に修行に取り組んできた。

しかし、そんな北斗丸も14歳になれば思春期に差し掛かる。[illegible]修行の中で[illegible]や悩みが出てくる。

果たして自分の忍術は[illegible]なのか？ 自分の力はどれだけ強いのか？ そして、外の世界とは[illegible]一体どうなっているんか……？

一度考え始めれば、その思いはどんどん強くなる。

そしてある日……ついに北斗丸は「[illegible]」決心をして山を下りることにする。

そこで初めて目の当たりにした世界……

そこで飛び込んできたのは『キング・オブ・ファイターズ』開催のポスターだった。

『オイラの忍術、[illegible]しちゃおう！』

年　令	：14才
性　別	：男
身　長	：154cm
体　重	：40kg
誕生日	：10月7日
血液型	：O型
国　籍	：日本
格闘スタイル	：骨法＆不知火流忍術
趣　味	：山のお猿と混浴
特　技	：山で一番高い木に16.3秒で登れる（記録更新中）
大切なもの	：お師匠をはじめとする不知火流の人々
苦手なもの	：不知火のお姉ちゃん
好きなもの	：温泉
嫌いなもの	：ケムシ
好きな食べ物	：牡丹鍋

Hokutomaru

好きな音楽	：日本の琴（不知火の姉ちゃんが弾いてくれた）
得意スポーツ	：アスレチック
声　優	：竹内順子





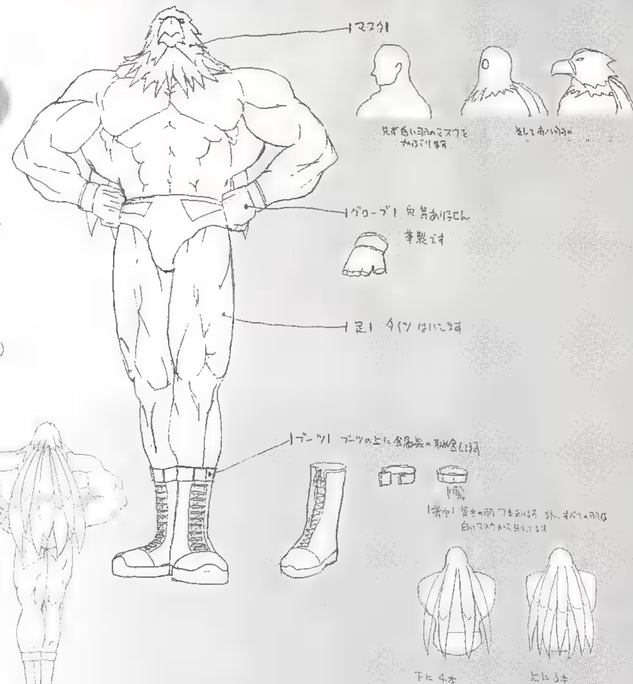
年　令	：27才
性　別	：男
身　長	：215cm
体　重	：118kg

The Griffon

誕生日	：4月25日
血液型	：O型
国　籍	：メキシコ
格闘スタイル	：プロレス
趣　味	：バイキング
特　技	：ブリッジの上に普通の成人男性5人乗せることができる
大切なもの	：グリフォンのマスク
苦手なもの	：雑誌のインタビュー
好きなもの	：子供たちの笑顔
嫌いなもの	：反則技、そしてそれを平気で使ってくるレスラー
好きな食べ物	：何でもよく食べるぞ！（グリフォン談）
好きな音楽	：「グリフォンのテーマ」（プロレスの入場時の音楽）
得意スポーツ	：トライアスロン
声　優	：花田光

グリフォンマスク

デビュー以来、不敗を守り続け、一気に頂点にまで登りつめた男、グリフォンマスク。かつては国中の子供たちのヒーローであった。
しかしある日、突然現れた謎の男に負けてしまう。大敗を喫した彼は自信を失い、すっかり自分を見失ってしまう。
しかし、ファンである子供たちの[illegible]を受けた彼は、[illegible]。
その日から、彼はすべてを取り戻すために厳しい特訓を始めた。そして2年後……。
滝に打たれていた彼は、その流れの中に血一滴、[illegible]。それが最強の新必殺技「[illegible]・グリフォン」を編み出すきっかけとなる。
そんな時に[illegible]『キング・オブ・ファイターズ』であった。
『子供たちよ、[illegible]』



開発より一言

グリフォンは、[illegible]シリーズでは珍しい純粋な投げキャラです。強力な打撃で相手を打ちのめし、破壊力抜群の必殺投げで止めをさす。美しく豪快に勝利して、プロレス最強の道を突き進んで下さい。
（TERARIN）

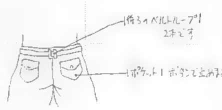
ケビン・ライアン

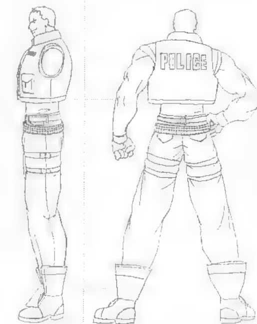
『おじさんケビンでしょ？パパの仇を討ってー！』
それは先週の事だった。彼には一人の親友がいたのだが、何者かの手により暗殺されてしまったのだ。仇を討とうにも相手が誰だかわからず、悔やんでも悔やみきれない。そうした日々を重ねていた時、その子供が現れたのである。
『しかしボウズよ、俺も気持ちは同じなんだが、相手が誰だかわかんねぇんだよ』
『オイラ知ってるよ』
『何っ、そいつぁ本当なのか？』
『うん、それからオイラの名前はボウズじゃなくて、マーキーってんだからね』
『OK、じゃ行こうか相棒！』
ケビンは早速セカンドハウスへのルートを確認し始めた。

開発より一言

日頃[illegible]狼のバタ臭さを苦々しく思っていたピノコは、萬末の耽美な世界を捨てて旅立ったのでした。しかし、そこに待ち受けていたのは肉々しい中年男でした。でも、結局のところ、将来の夢は女子高生になることでした。
（ピノコ）

髪｜最近デコが広くなってきました。
シャツ｜そでまくってます
弾帯
ベルト
皮製です
グローブ
POLICEの文字入ります
靴｜ベロ出してます





年　令	：37才
性　別	：男
身　長	：187cm
体　重	：89kg
誕生日	：12月17日
血液型	：B型
国　籍	：アメリカ
格闘スタイル	：SWAT傭兵術
趣　味	：某SF映画のグッズ集め（シリーズ全6作、初回で見たらしい）
特　技	：サバイバル
大切なもの	：親友
苦手なもの	：薬（風邪をひいても断固として飲まない）
好きなもの	：できるだけゆったりした服装
嫌いなもの	：窮屈な服
好きな食べ物	：スペアリブ

Kevin Rian

好きな音楽	：ジャズ
得意スポーツ	：ダーツ
声　優	：北沢洋

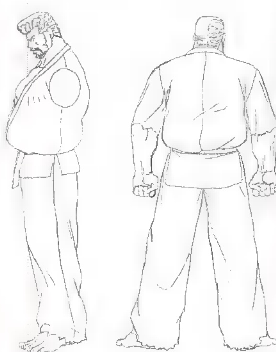


Garou Graphic Arts

開発より一言

一撃必殺を信念とする会社ＳＮＫが贈る、漢汁をたっぷりきかせた極限流空手の新たな獣マルコの登場です。ロックとは一味違うセクシーを感じて下さい。
（そえ三）

髪｜漢のリーゼント
もみあげ｜漢のビン
ヒゲ｜漢の無精ヒゲ
道着｜漢臭い
帯｜漢のあこがれ
足｜漢のたそがれ



マルコ・ロドリゲス

極限流道場ブラジル支部門下生。
[illegible]極限流の噂を聞きサウスタウンの道場へ挑戦しに行くが、道場主[illegible]に大敗する。その闘いで、極限流の強さと奥の深さを知った彼は、それまでの格闘技を捨て、頭を丸めて極限流に入門する。
その後、努力を重ね着実に腕を上げた彼は、ついに師範代に任命されるまでに成長する。
黒人特有のバネを活かした攻撃は、荒々しくも[illegible]に溢れる。極限流総師リョウ・サカザキをして「[illegible]」と言わしめ、彼に「[illegible]」の異名を[illegible]ることとなる。
[illegible]リョウが第一線から退いた今、極限流最強、つまりは世界最強のファイターであると[illegible]。
「キョクゲン流を[illegible]……貴様の体で試してみるが良い!!」

年　令	：40才
性　別	：男
身　長	：183cm
体　重	：91kg
誕生日	：9月4日
血液型	：A型
国　籍	：ブラジル
格闘スタイル	：極限流空手
趣　味	：絵本を読むこと（ディズニーのお話はいつも泣ける）
特　技	：裁縫
大切なもの	：黒帯、看板
苦手なもの	：酒
好きなもの	：修行用の丸太小屋
嫌いなもの	：ゴキブリ
好きな食べ物	：チキンカレー、らっきょ、やきとり
好きな音楽	：サンバ（血が騒ぐ）
得意スポーツ	：砲丸投げ
声　優	：花田光

Marco Rodriguez

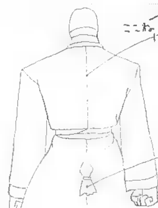
Gato

年　令	：26才
性　別	：男
身　長	：180cm
体　重	：82kg
誕生日	：5月27日
血液型	：A型
国　籍	：不明
格闘スタイル	：中国拳法　剛系（八極拳、心意六合拳など）
趣　味	：書道
特　技	：一呼吸で10分間も水の中に潜っていられる
大切なもの	：母の形見の首飾り
苦手なもの	：気配り
好きなもの	：豪快な物ならなんでも
嫌いなもの	：自分を卑下する者
好きな食べ物	：トムヤンクン
好きな音楽	：ホーミー
得意スポーツ	：水泳
声　優	：石井康嗣

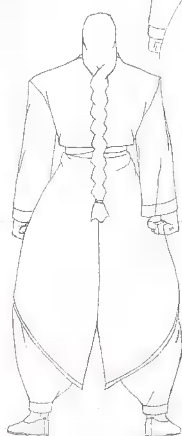
牙刀

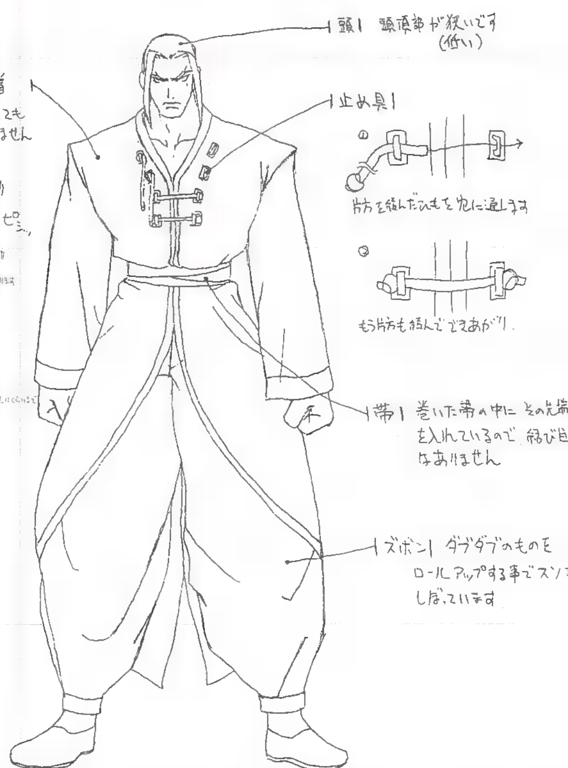
[illegible]を身につけあたかも[illegible]。
絶対の自信家であり、誰であろうと物怖じしない。
彼の前歴は[illegible]不明である[illegible]
[illegible]らしい事は[illegible]か[illegible]いる。
[illegible]魚が[illegible]











開発より一言

最初に渡された零牙（牙刀）の仕様書には「相手の後ろに立って耳のアナに指つっこんでピッキ～ン」と書いてありました。グリフォンでかすぎて牙刀が見えんかなぁとか思ってたら…ハッ！「グリフォン、耳ないやん」（ＥＩＭＯＴＳＵ）

キム・ドンファン

あのテコンドーの達人、キム・カッファンの長男。ジェイフンが父親に似てマジメなのに対し、ドンファンは不真面目で道場もサボりがち。練習そっちのけで行く先はナンパに決まっており、そのたび父カッファンに怒られている。

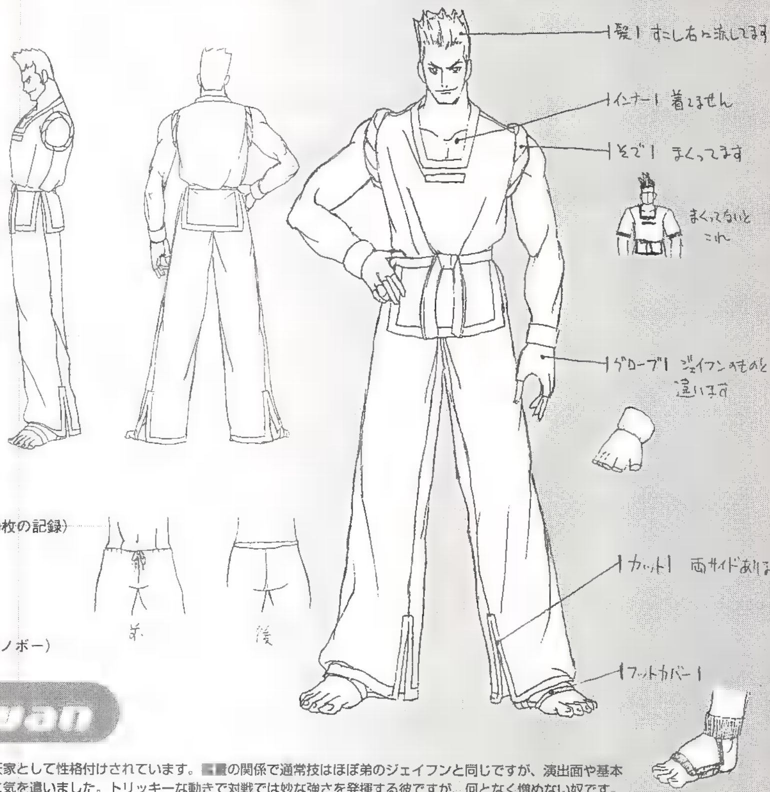
しかし、格闘センスは天賦の才に恵まれており、我流ながら変化に富む多彩な技を使う。一部では、その強さは父カッファンの全盛期をも上回っていると評される。

それだけに練習さえ出てくれれば…と弟ジェイフンも心配している。

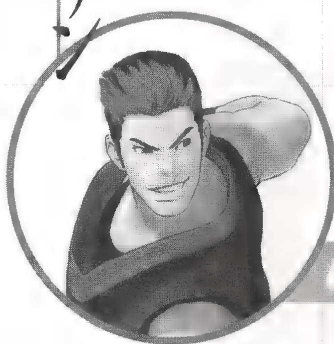
そんなドンファンだが、好き勝手にやっている様に見えて、実は人一倍優しい男である。

今回も、ジェイフンが父の志を継ぎ「キング・オブ・ファイターズ」に出場すると聞き、それを助けるため、同じく出場を決意した。

「やれやれ、俺も物好きだねぇ…けど、ま、やるきゃないかぁ！」



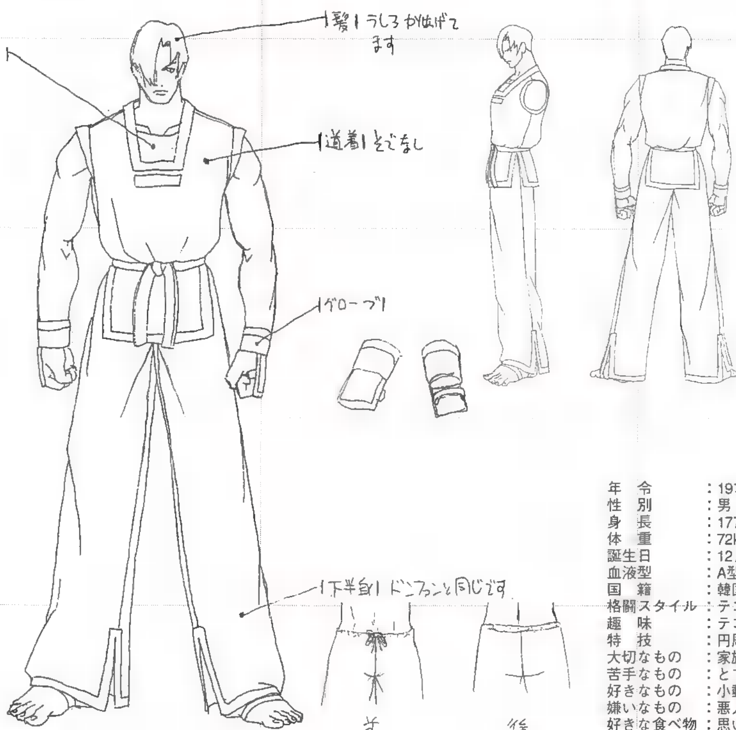
年　令	：20才
性　別	：男
身　長	：181cm
体　重	：78kg
誕生日	：6月13日
血液型	：O型
国　籍	：韓国
格闘スタイル	：テコンドー
趣　味	：ナンパ
特　技	：大食い（チヂミ食べ放題で60枚の記録）
大切なもの	：ガールフレンド達
苦手なもの	：親父（尊敬はしている）
好きなもの	：ハイニットのスニーカー
嫌いなもの	：ネズミ
好きな食べ物	：焼肉（骨付きカルビ）
好きな音楽	：Jポップ
得意スポーツ	：ウィンタースポーツ（特にスノボー）
声　優	：橋本潤



Kim Dong Hwan

開発より一言

父親とは違い、練習嫌いの楽天家として性格付けされています。容量の関係で通常技はほぼ弟のジェイフンと同じですが、演出面や基本動作で性格の差別化を出すのに気を遣いました。トリッキーな動きで対戦では妙な強さを発揮する彼ですが、何となく憎めない奴です。勝利時にポンペ踊りは常識だ!!
（平太郎）



キム・ジェイフン

テコンドーの達人、キム・カッファンの次男。カッファンが教えている門下生の中でも、人一倍の頑張り屋。なにより向上心が強[illegible]て、一度のメシより[illegible]三度の[illegible]の練習ぶりは兄ドンファンをして「[illegible]けで腹いっぱい」と言わせるほど。その[illegible]さに、父カッファンの[illegible]スターする。

[illegible]父の[illegible]「テコンドーを世界の人々に広く伝える」といった意志も受け継ぐ[illegible]

そして、それを[illegible]ために、今回「キング・オブ・ファイターズ」に出場することを[illegible]

父カッファン[illegible]ことに強く[illegible]

「見ていて[illegible]父さん！　テコンドー[illegible]ことを、再び証明してきます！」

年　令	：19才
性　別	：男
身　長	：177cm
体　重	：72kg
誕生日	：12月29日
血液型	：A型
国　籍	：韓国
格闘スタイル	：テコンドー
趣　味	：テコンドーの歴史を調べる
特　技	：円周率を27桁まで言える
大切なもの	：家族
苦手なもの	：とても甘いお菓子
好きなもの	：小動物（ウサギ・ハムスター・テン等）
嫌いなもの	：悪人
好きな食べ物	：思いきり辛いチゲ
好きな音楽	：テクノ
得意スポーツ	：マット運動
声　優	：浅川博貴



Kim Jae Hoon

開発より一言

ジェイフンが一本取ると、水の入ったヤカンを持ってくる女の子。彼女はキム道場非公認ファンクラブのメンバーです。クラブ名は「サウスジェイフン隊」だそうです。裸足で走ることに自信のある人なら、誰でも入会できるそうです。　（FUTATSU. N）

Garou Graphic Arts



年　令	:19才
性　別	:女
身　長	:167cm
体　重	:49kg
スリーサイズ	:B86/W57/H89
誕生日	:1月23日
血液型	:AB型
■　籍	:イギリス
格闘スタイル	:LK ARTS

B.Jenet

趣　味	:ネイルアート、領海侵犯
特　技	:腹時計が実際の時間と1分以上の誤差がない
大切なもの	:リーリンナイツの仲間達、リーリンナイツ仕様の最新兵器
苦手なもの	:朝
好きなもの	:深海1000メートルの静けさ
嫌いなもの	:ディーゼル艦（臭いから）
好きな食べ物	:サーロインステーキ（食料庫に大切に保存している）
好きな音楽	:ユーロビート
得意スポーツ	:テニス、乗馬
声　優	:斎藤レイ

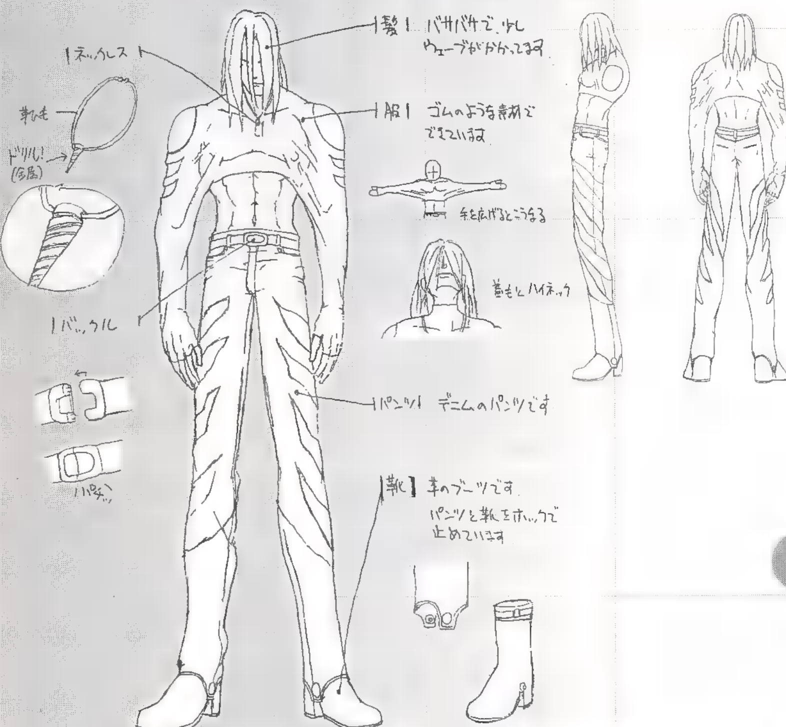
B・ジェニー

[illegible]家。ジェニーはその一人娘だった。
何不自由ない暮らしの中で、彼女はいつも刺激を求めるようになっていった。
それは[illegible]自分が生きている実感。[illegible]
一体、自分は何のために生を受け、そして生きているのか？
その答えを出すため、ジェニーが[illegible]。
持って[illegible]
く。[illegible]
[illegible]リングに[illegible]エキサイト
[illegible]
その瞬間が義賊集団「リーリンナイツ」誕生の瞬間だった。
◆[illegible]に、最も謎の深い格闘大会「キング・オブ・ファイターズ」に出場。その[illegible]
[illegible]
「私にかかりゃ大金なんてイ・チ・コ・ロよん！」





開発より一言
チャンが好きだと言っているのに、ロックの次は女性キャラが…。企画から「居酒屋に一緒に行ってくれそうな人」と言われた時にはどうしようかと思いましたが、割とうまくいったと思っているのですが、どうでしょう？　（N. KUROKI）



フリーマン

「退屈な日々だった」
彼は自ら危険を欲していた。この世に生を受けてから、すでに20数年。
その人生の大半を危険なスラムで過ごした彼が唯一、学んだこと――それが「常に生を実感できるのは死と隣り合わせの時だけ」という結論である。平穏な日々の中に、自分のアイデンティティを保つ方法など考えられなかった。
そんな彼の飢えを唯一満たしてくれるのは、ストリートファイトでの真剣勝負だけである。コンクリートリングで闘う緊張感。打ち付けられれば、ただでは済まない。生か死か――？彼が好む最上の瞬間であった。
その生き方は、何も知らない人には自虐的に見えるかもしれない。
しかし、彼はその狂気じみた危険を心底楽しんでいる。
今回、最強最悪の滅びの魔人が「キング・オブ・ファイターズ」に出場すると聞きつけ、その未曾有の敵に、かつて無い興奮を覚え参戦する。
「――この瞬間――この瞬間にだけ俺は生きているのさ」

年　令	：24才
性　別	：男
身　長	：185cm
体　重	：80kg
誕生日	：11月21日
血液型	：不明
国　籍	：イギリス

Freeman



格闘スタイル	：我流格闘術「慚愧」
趣　味	：衝撃緩和に使うプチプチをひとつひとつ潰す
特　技	：頭さえ入ればどんな狭いところでも通ることができる
大切なもの	：ドリルのネックレス（気に入っている）
苦手なもの	：花粉の多い花
好きなもの	：針や刃物の先端
嫌いなもの	：人混みの中
好きな食べ物	：フィッシュ＆チップス
好きな音楽	：ヘヴィーメタル
得意スポーツ	：特になし
声　優	：や乃えいじ

開発より一言
俺的にはデス／ブラックメタルとグラインドコアのイメージ。モデルはマンソ■ちゃうしレミ■も偶然やっちゅうねん！俺的に、ヤツのテーマ曲はモービッドエンジェルの「フォール フロム ザ グレイス」これ聴いてお前も召されろ！（D−METAL）

※都合により変更する場合があります。ご了承ください。

AOU 2000 先取り情報
アミューズメント・エキスポ

春に発売されるアーケードゲームの新作展示会「AOUショー」が2月25日(金)・26日(土)の2日間、幕張メッセにて行われる。アルカディア第2号ではAOUショーに出展される最新タイトルを一挙公開! これを見れば春の新作タイトルがすべてわかる!!

次号予告!!

話題作

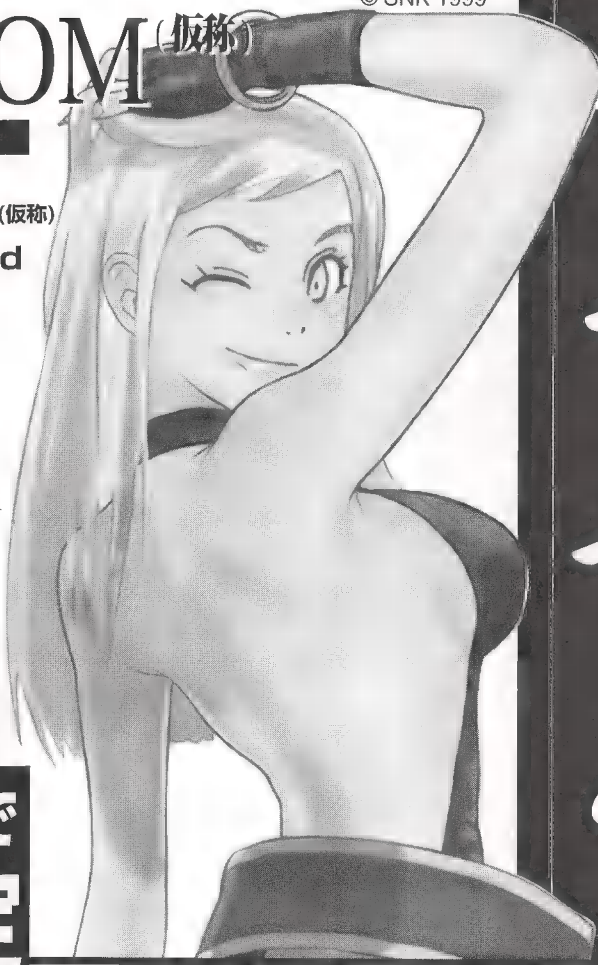
© SNK 1999

SNK vs. CAPCOM(仮称)

2000年の冬はこのゲームで遊べ!

GUILTY GEAR 2(仮称)

SPAWN In the Demon's Hand
ストライダー飛竜2
グレート魔法大作戦
OUTTRIGGER
餓狼 MARK OF THE WOLVES
DEAD OR ALIVE2



企画記事も充実!! ●ARCADIA Frontiers(略してアフロ)●ゲーマー用語の基礎知識●OLD GAME MUSEUM●ジャンク新聞●ハイスコア全国集計●アーケーダー・ネオ●脱・初心者講座●Joystick Troopers●ゲエセン皮算用●筐体百景●ゲーパロ堂●立体貴族〜なまいきシャルロット●ゲーマーご用達WWWサイト●ゲームセンターよく見る伝●猛者通信●無差別範疇十傑衆●設定資料 その他

第2号は予価680円で 2月4日(金) 発売予定

CGデータ投稿規定

★未発表のCG作品を募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします(推奨サイズ:592ピクセル×874ピクセル以上)。
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★ファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのオプションは低圧縮を推奨。
★圧縮する場合、LHA(.lzh)、StuffIt(.sit)、Compact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。

Eメール投稿時の注意及び宛先

★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は<(あなたのペンネーム).txt>でお願いします(例:柵太郎.txt)。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめです。
★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、できるだけフロッピーに収まる範囲内(圧縮後1MB前後)でお願いしますね。

すべての宛先は…

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部(各コーナー)係

E-mail投稿は…

arcadia@ml.ascii.co.jp
まで

第2号への投稿締切は…

1月7日(金)消印有効

店舗向け募集

OLD GAME MUSEUM

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載を希望される店舗さまは、店舗名、住所、連絡先、店長名、担当者名、現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記のうえ、お送りください。

ゲームセンターイベントリスト

「せっかくのイベントだからいろんな人にきてほしい」そんな情報をアピールできるコーナーです。2月から3月にイベントを予定していて、掲載を希望される店舗さまは、店舗名、住所、連絡先、イベントの日時、名称、内容もしくはコメントを官製ハガキに明記のうえ、お送りください。

猛者通信

C・LAN、田渕健康によるユニット『ジ☆ダップセ』が、古今東西ゲーム事情を斬る!

●未来派ゲーセン～ミゲーの塊～

あなたの考えた未来のゲームタイトルとその概要を面白おかしく文章にして送ってください。

●以下○○

文中に入る「C・LAN　以下○○」「田渕健康　以下○○」「イタキョウ　以下○○」の、○○部分に入るゲーム的単語を、3個合わせると1つの単語になるようにして送ってください。
例：以下「三輪」「サン」「ちゃん」など。

今号の募集

ゲーマー用語の基礎知識

誰でも知ってる用語から誰も知らないスラングまで、悲喜こもごも&面白おかしく解説!

●用語に関しての募集

解説してほしい用語や、とりあげてほしいジャンルを募集しています。

ゲーパロ堂

アーケードゲームオンリーの同人紹介コーナー。イベントや個人情報も掲載!

●同人誌紹介

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します!

下記を記入した用紙と、見本誌1冊（返却はしません）をお送りください。不備のものは選考対象外となります。

○本のタイトル○判型○総ページ数○扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）○本のPR文（40字以内で）○サークル名○通販申し込み先○通販での値段（本の代金&送料）と送金方法○非常時の連絡先（代表者名・年令・住所・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号、E-mailアドレスも書いてください）

●伝言板

このコーナーではみんなの活動情報や募集などのお便りを掲載します。たとえば……、○サークル会員募集○友達募集○同人誌の執筆者募集○アンケートの回答者募集○個人主催のイベント告知など。「売ります・買います・あげます」は扱いません。内容はわかりやすく書いてください。特に連絡先ははっきりと。ペンネームを宛名にすると、配達されない恐れあります。ハガキは縦位置でお願いします。

また、文章でも投稿を受け付けています。情報の内容を60字以内と、公開してもよい連絡先を明記のうえ、お送りください。

GUILTY GEAR2（仮称）ファンページ「求む、聖騎士団団員」

いよいよ発売が近くなってきたギルティギア2（仮称）。次号よりギルティファンのためにファンページを開設します。各投稿作品には必ず住所、氏名（PN）、40文字程度のPR文を明記してください。

※投稿作品は返却できません。

●カラーイラスト

ハガキサイズ、またはハガキと同じ比率で。CGの投稿も受け付けています。

●コスプレ写真

写真の裏に被写体の名前（PN）、キャラ名を書いてください。

●その他何でも

「ギルティギア2」への想いを形にしたものなら、基本的に何でも受け付けています。

ARCADIA Frontiers [A-Fro] 読者投稿大募集!

■イラスト大募集!

カラーイラスト&モノクロイラストを募集!　投稿サイズは割と自由。ハガキサイズからA4サイズまで、好きなサイズで送ってほしい（縦横の比率はハガキサイズが望ましい）。CG作品も大いに募集中!　詳しい募集要項はP.183右のカコミ参照。

■アフロおわらいコーナー暴走募集!

- **●アーケードゲーム漫画**……楽しく凄惨な漫画を募集。1コマでインパクトを狙うもよし王道起承転結4コマで決めるもよし。スタイルはおまかせ。
- **●ゲンセンカン店長**……ゲームセンター店主の奇妙な日常をリサーチして送るべし。店員でも可。
- **●紅白替え歌宇宙大戦～ジャイアンジャングル～**……替え歌募集。ボゲェ～。
- **●ゲルエロス村**……デンジャラスHコーナー。
- **●写真ネター魂狩りー**……コスプレはカラーのほうで扱うので、アホテイスト溢れる作品希望。
- **●コミックアルカディア（仮）作家予想**…ほとんど夢だがコミックアルカディアが出たときに読みたい作家を予想せよ。希望作家と描いてほしい作品を妄想してくれ。
- **●おらがゲーセン時事ニュース**……日記、トピックスと形式はどうでもいいので、衝撃的な出来事をプリーズ。
- **●ゲーム保険でガッポリ**……ゲーセンならではの事故を想定した新保険を作ってほしい。ゲーマーウハウハ保険をよろしく。
- **●デジタル死後ライフ**……「オレが死んだら遺骨はゲーセンに撒いてくれ!」「お供え物はゲーセンのラムネを」などと、ゲームにまみれた熱い死後ライフを大設計しよーぜ。
- **●よく読む雑誌マスター**……他誌のアンケートハガキ「よく読むゲーム雑誌はなに?」ちゅう項目に「アルカディア」と記入、のちに宛先をこちらに書き換えて送ってくれ。
- **●ガキに負けました**……最近のがきんちょには勝てねぇ!という情けないエピソードを書くのだ。

■この他、何でもインスピレーションの赴くままに投稿募集!　ちょっとした感想から、超大作までお待ちしています。

アルカディア編集部
「A-FRO（各コーナー）」係まで!

一人一殺のごとく、必ず投稿すべし!!

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●アスキーでCD-ROM付きWindows雑誌や[illegible]18禁雑誌などを作ってきて、気づいたらアーケード誌の編集[illegible]。アルカディアにはCD-ROMは付いていませんが、その分楽しくて濃ゆくてタメになる誌面に[illegible]ます。願わくは、せっかくアーケード誌の編集に関わっているんだから、ゲームの腕がもうちょっと上がればいいな、と。（[illegible]B級スナイパーな眼鏡[illegible]）

●多くの人に[illegible]、多くの人に励まされ、多くの人の協力があって[illegible]形にすることができました。「[illegible]」はP.67からの欄外で[illegible]。とにかく、全[illegible]ページ、[illegible]。そして、今後とも応援をよろしくお願いします（[illegible]）

●[illegible]年の[illegible]。しかし、アーケードゲーム[illegible]、ゲーセンが死ぬほど[illegible]ここにいる。そんな[illegible]が何を成[illegible]るのか見[illegible]。（[illegible]）

●[illegible]特集の扉は、[illegible]アーケード[illegible]誌の[illegible]のオマージュになるようなものをと思っていたのだが、[illegible]。アーケードの[illegible]のために、これから[illegible]頑張[illegible]。（[illegible]）

●新声社を[illegible]、結果として再びアーケードゲーム雑誌の編集の道を選んだ。[illegible]アーケードゲームが好きなんだよね。メスト[illegible]本にしていく[illegible]。（[illegible]）

●ゲーメストが潰れた時、メーカーや読者の方から本当にたくさんの励ましの言葉を[illegible]。どこまで行けるかわかりませんが、このアルカディア号で行ってみたいと思います。[illegible]嬉しい[illegible]）

●ふと思い返せばこの33年間というもの、[illegible]ビデオゲームばかりやっていたことになる。これだけ延々と馬鹿みたいに遊び続けても、やっぱり面白いから不思議だね。アルカディアも[illegible]。（[illegible]）

●新雑誌ということで、新しい試みをするべく試行錯誤を繰り返してなんとか出来上がりましたが、皆様ご感想はいかがなものでしょう？攻略や新作紹介等と[illegible]、各種読み物とかも楽しんでもらえれば[illegible]です。（[illegible]）

●[illegible]ありすぎました。でも今はもう[illegible]です。[illegible]協力くださった関係各位にはただただ感謝するばかりです。そして読者の皆さん、これからもアルカディアをよろしく。（[illegible]）

●[illegible]QUAKE[illegible]アウトトリガー[illegible]。[illegible]非常にディンジャーな年であった。[illegible]Majin）

●編集の世界に足を踏み入れてから約1年、その[illegible]をムック制作（のアシスタント作業）に費やしていた自分にとって、雑誌作りというのは[illegible]。（河野）

●[illegible]グッズを作って[illegible]部署におりました。[illegible]公園で飲[illegible]。この[illegible]に拾われ、ギリギリ社会人[illegible]、やったよ、[illegible]ってるよ！（[illegible]）

●11年間、アーケードゲーム[illegible]ライターの仕事をしてきましたが、思うところあって、アルカディアで[illegible]編集に関わらせていただくことになりました。これからは[illegible]頑張ります。（[illegible]）

STAFF

■発行人　[illegible]
■編集人　浜村弘一
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　[illegible]（THINKS [illegible]）
■デスク　霜田和人／[illegible]
■編集スタッフ　遊佐孝之／北襄裕[illegible]／[illegible]田史征／荒川[illegible]／[illegible]／[illegible]入澤[illegible]明／[illegible]
■編集協力（五十音順）アストロ／伊勢猫／いはっぱ／MVP／NKT／[illegible]／KAMO／KAL／[illegible]／C-LAN／SHD／[illegible]／[illegible]／[illegible]健康／[illegible]／T3-W12／堂[illegible]／袴田直樹／[illegible]／平地[illegible]／VMT RED／[illegible]／[illegible]／張[illegible]哲（韓国駐[illegible]）
■デザイン　[illegible]（WORKSTUDIO）／[illegible]（Pastel）／[illegible]／吉岡広樹／山田奈樹／齋藤[illegible]子（THINKS [illegible]）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　[illegible] Studio（[illegible]トオル）
■制作協力　トロア企画株式会社
■フォトグラフ　Studio [illegible]
■イラスト（五十音順）[illegible]／[illegible]／G→ヒコロウ／[illegible]鷹乃／[illegible]／森下直親
■[illegible]　望月[illegible]／[illegible]
■広告営業　幸[illegible]／[illegible]沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前[illegible]／[illegible]井朋喜
Special Thanks
全ゲームメーカーの[illegible]、ゲームセンター[illegible]タ様[illegible]快くハイスコア集計に[illegible]担当者様、[illegible]ハイスコアラーの方々、[illegible]ゲームをくださった[illegible]、[illegible]支えてくれた[illegible]の知人・友人、[illegible]件でご協力いただいたアスキーの方々&TECH[illegible]編集部の皆さん、そしてゲーメスト[illegible]すべての[illegible]心より[illegible]します！

ASCII MOOK
ARCADIA【アルカディア】vol.01

[illegible]
2000年1月3日初版発行

■発行所　[illegible]アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
大代表　03-5351-8111　　編集部　[illegible]（ダイヤルイン）
ETM営業部　[illegible]（ダイヤルイン）　　HPURL http://www.ascii.co.jp/[illegible]
ETM広告部局　[illegible]（ダイヤルイン）　　e-mail　[illegible]

■印刷所　[illegible]

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は240～241ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の⬭を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア vol.1アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください。(複数回答可) ※以下の1～70の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください。(複数回答可) ※以下の1～70の番号の中から選んでください。

1.表紙
2.目次
3.アーケードゲーム リ・インカネーション
4.アウトトリガー
5.スポーン In The Demon's Hand
6.DEAD OR ALIVE 2
7.Beat Maximum
8.BRAND NEW UPDATES
9.てあたりしだいGameList
10.GAME MAKERS News Transmitter
11.1999年アーケードゲーム徹底検証
12.日本ゲームセンター協会 PRESS ROOM
13.ゲームメーカーのファン道を極める
14.餓狼 MARK OF THE WOLVES
15.ストライダー飛竜2
16.Mr.DRILLER
17.ストライカーズ1999
18.ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～
19.ぐわんげ
20.THE KING OF FIGHTERS '99
21.鉄拳 TAG TOURNAMENT
22.ストリートファイターIII 3rd STRIKE
23.ゲーマー用語の基礎知識
24.OLD GAME MUSEUM
25.20世紀 アーケードゲームの表現
26.ARCADER・NEO/アーケーダー・ネオ
27.ジャンク新聞
28.脱・初心者講座　もっとSTEP UP!!
29.Joystick Troopers
30.ハイスコア全国集計
31.ゲームセンターマップ
32.ゲエセン皮算用
33.～電映心象スケッチ～「筐体百景」
34.ケイブイラスト
35.格闘道天閣　～SNK vs. CAPCOMファンページ～
36.彩京刑事
37.立体画族～なまいきシャルロット～
38.脱衣麻雀黙示録
39.なぜなにG→A／S→A it's ALIVE G-ヒコロウ
40.アルカディア フロンティアーズ
41.ゲーパロ堂
42.ゲーマー御用達WWWサイトの泳ぎかた
43.ゲームセンターよく見る伝
44.庄司といづなの げいむパラのいヤ
45.パンドラキャラット改
46.猛者通信
47.幻灯電映館
48.無差別範疇十傑集
49.Digital Disc Archive
50.We Love VGM
51.ARCADIA TODAY
52.設定資料[餓狼 MARK OF THE WOLVES]
53.EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE
54.ギルティギア2（仮称）
55.ダービーオーナーズ倶楽部 馬部
56.クライシスゾーン
57.SEGA/NAOMI新作特集
58.ニューゲームコンプリートインフォメーション
59.グレート魔法大作戦
60.パワーショベルに乗ろう！
61.鉄拳TT応援
62.ジャンボ！サファリ
63.ナムコ音ゲーフェスティバル
64.ジャレコ音ゲーカーニバル
65.おどって！ピカチュウ
66.着メロコレクション
67.メダルはじめて物語
68.プライズワンダーランド
69.僕のたからもの
70.創刊プレゼント

Q3.好きなゲームジャンルはなんですか？（複数回答可）
1.シューティング
2.ドライブ
3.アクション
4.パズル
5.クイズ
6.対戦格闘
7.音ゲー
8.麻雀ゲー
9.その他

Q4.自宅にインターネット環境が整っていますか？
1.はい
2.近々導入予定
3.まったく興味無し
4.その他

Q5.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）
1.PCエンジン
2.メガドライブ
3.スーパーファミコン
4.NINTENDO64
5.3DO
6.NEOGEO CD
7.セガサターン
8.プレイステーション
9.PC-FX
10.ドリームキャスト
11.ゲームボーイ
12.ゲームギア
13.ネオジオポケット
14.ワンダースワン

Q6.1カ月間で、どのぐらいゲーセンでお金を遣いますか？
1.500円以内
2.千円以内
3.千円～3千円
4.3千円～5千円
5.5千円～1万円
6.1万円以上
7.その他

Q7.性別
1.男
2.女

Q8.学校・職業
1.小学生1～3年生
2.小学生4～6年生
3.中学生
4.高校生
5.短大生
6.専門学校生
7.予備校生
8.大学生
9.大学院生
10.社会人
11.自由業
12.主婦
13.無職
14.その他

Q9～Q13は、直接アンケートハガキに解答をご記入ください。

ご協力ありがとうございました。

【スタッフ募集】

●編集スタッフ募集
ゲームセンターが三度のメシより好きで、やる気のある人を募集します。経験者優遇。

●デザイナー募集
ページデザインから諸々のデザインを手掛けてくれる人を募集します。未経験者不可。

●ライター募集
攻略記事&企画読み物記事のライターを募集します。

●カット描き募集
本誌に使用するカットを描いてくれる人を募集します。

※どの項目に対しても、写真付き履歴書、自己PRをできる文章や作品を同封のうえ、下記の宛先まで書類を送付してください。

【スタッフ応募の宛先】
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　アルカディア編集部　スタッフ募集係

©1999,2000 ASCII CORPORATION All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ASCII CORPORATION.
株式会社アスキーの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ゲーム名	
機体・コース等	
スコア(タイム)	
達成日	
面数	
難易度	
備考	
ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム [illegible]	

得点効率・稼ぎの[illegible]

以上のスコアを[illegible]したことを証明します。

[illegible]	

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
アルカディア編集部
ARCADIA Vol.1

全国集計ハイスコア
個人申請用葉書 係

フリガナ			年 齢		性 別
氏 名			歳		男・女
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )			
住 所	□□□-□□□	都道府県			市郡区
職業			血液型		型

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ゲームミュージック・ドラマCD・声優アルバムetc.　様々なエンターティンメントを創造する

サイトロンディスク

SCITRON DISCS 誕生

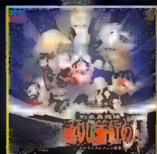


1984年、世界で初めてゲーム音楽がレコードになってから15年…
「ゲームミュージック」と共に歩んで来たサイトロンが、
今、時代 よりも速く、21世紀に加速する!

● SCITRON DISCS MUSIC CD INFORMATION ●

CONSUMER SERIES

話題のSNK最新作、サムライスピリッツ「甦りし蒼紅の刃」のオリジナルサウンドトラックスが早くも登場!!



剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
／SNK
オリジナル音源大放出のCD2枚組フルボリューム!!
CD[2枚組]：SCDC-00001
¥2,310（税込）

CD 99.12.18 ON SALE

GIRLS COLLECTION

ファン待望のキッド恋愛AVG「メモリーズオフ」の魅力をたっぷりつめこんだアルバムが、遂に登場!!



Memories Off
メモリーズオフ
／キッド
初回特典：CDオリジナル・トレーディングカード
CD：SCDC-00002
¥2,940（税込）

CD 99.12.18 ON SALE

●SCITRON DISCS SERIES LINEUP●

ARCADE SERIES（アーケードシリーズ）
ゲームミュージックのルーツ!! ゲームセンターで人気の高い作品のオリジナル音源、さらにはそのアレンジバージョンをCD化!

CONSUMER SERIES（コンシューマーシリーズ）
家庭用ゲーム機（携帯用ゲーム機）の人気ソフトの中から、ゲーム音源はもちろん、様々な企画を盛り込みCD化!

DRAMA SERIES（ドラマシリーズ）
ゲームにとどまらず、アニメやコミックなど様々ジャンルのストーリーを基にCDオリジナルドラマをリリース!!

GIRLS COLLECTION（ガールズコレクション）
多種多様な美少女ゲームのオリジナル楽曲に加え、人気キャラクターのヴォーカルソングやメッセージを加えたビジュアルとストーリー性を兼ね備えたイメージCDをリリース!!

VOICE ACT SERIES（ヴォイスアクトシリーズ）
人気声優のソロやユニットを中心としたアーティストアルバム。

● SCITRON DISCS NEXT COMMING SOON ●

ARCADE SERIES	ARCADE SERIES	CONSUMER SERIES	VOICE ACT SERIES	GIRLS COLLECTION
ストライカーズ1999	餓狼 MARK OF THE WOLVES	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	麻績村まゆ子トークアルバム「あなたに♡とどけ！」	Pia♡キャロットへようこそ!! 2 DX ヒロインコレクション1 日野森あずさ
／彩京	／SNK	／SNK	／麻績村まゆ子	／日野森あずさ
CD：SCDC-00004 ¥1,890（税込）	CD：SCDC-00008 ¥1,890（税込）	CD：SCDC-00005 ¥1,890（税込）	CD：SCDC-00008 ¥2,100（税込）	CD：SCDC-00007 ¥1,890（税込）
CD 2000.1.21 ON SALE	CD 2000.1.21 ON SALE	CD 2000.1.21 ON SALE	CD 2000.1.21 ON SALE	CD 2000.1.21 ON SALE

SCITRON INTERNET URL　http://www.scitron.co.jp/label/

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社　販売元：株式会社SME・インターメディア

あ の ギ ル テ ィ ギ ア が　ア ー ケ ー ド で 復 活 ！！



GUILTY GEAR 2
ギルティギア2（仮称）

家庭用で好評を博した
爽快対戦格闘「ギルティギア」が、
超絶美麗の続編となって
アーケードへなぐり込み!!

担当：MVP

※画面写真はすべて開発中のものです

STORY

GUILTY GEAR

22世紀、人類は無限のエネルギーを生産する「魔法」の理論化に成功、科学は全世界的な禁止事項となる。しかし、人類同士の紛争は絶えず、ついに禁断の生物兵器「ギア」を生み出してしまった。ある日、従順であったはずのこの兵器の中から、強力な戦闘能力と確固たる意志を持った「ジャスティス」と名乗る一体が出現、全世界の「ギア」を従えて人類に宣戦布告。対して人類は、対ギア組織「聖騎士団」を結成、「聖戦」の火蓋が切って落とされた。幾多の戦いの末、ジャスティスは「次元牢」へと封印され、司令塔を失ったギアたちは次々と駆逐されていった……。

聖戦終結から5年後、ジャスティス復活を懸念させる妖気が世界を包んだ。事態を重く見た国際連合は「第二次聖騎士団」結成に向けた人員選考の為、武道大会の開催を決定。強者を切望するあまりか、優勝者にはいかなるものも与えられることが約束されていたが、内容は罪人の出場や試合中の殺人を認めるといった過酷なものであった……。

GUILTY GEAR 2

2180年武闘大会に現れた、最強にして最悪のギア・ジャスティスは死亡した。その司令塔と共に行動力を失ったギア達は、その後発見され次第処分された。もはや人々は、その天災的脅威に悩まされることのない日々を約束されたのである。

しかし、それから1年と経たずしてのこと……。A国で、ギアの異質な生存情報が発表されたのである。

「あらゆる生命活動を束縛されたはずのギアが、通常に生存プログラムを起動させている。そのギアの身体的異常・外傷は無いものと見受けられる。また、故意または衝動による民間への害が認められない。

幾度にわたり処分を試みたが、その強大な戦闘能力に阻まれ、殺傷の断念を余儀なくされた。

尚、現時点での討伐プロジェクトにおける隊員の死傷者は、確認されていない。現在、保護観察体制を維持中。」

と言ったものである。

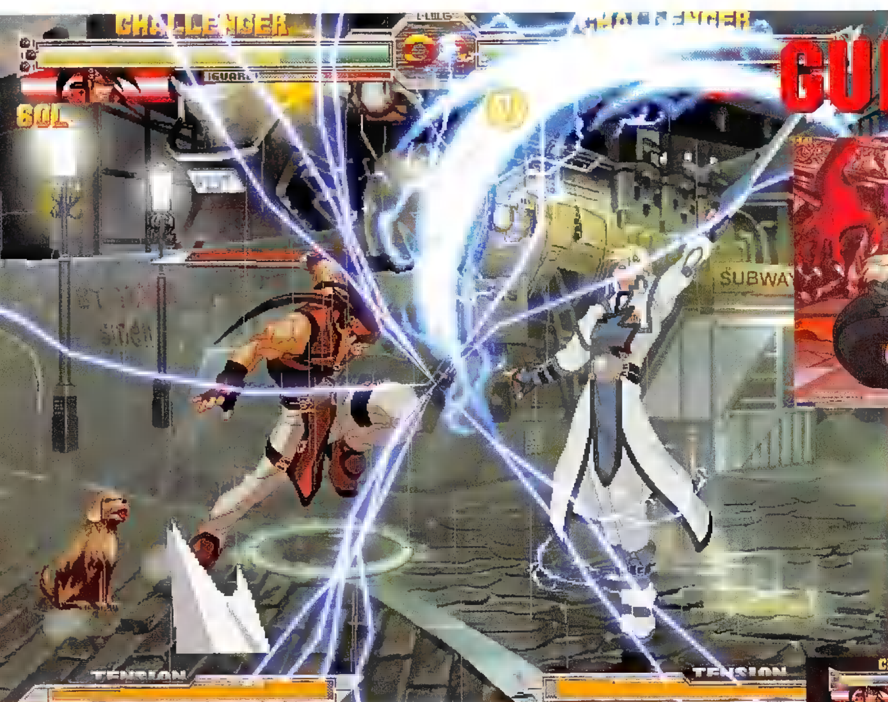
本来ギアとは、指令者の



©1998 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.



「GUILTY GEAR」……メーカー／ARC SYSTEM WORKS　発売日／1998年5月14日　価格／5,800円　プラットフォーム／プレイステーション。1999年9月22日には、復刻版が2,800円というお手頃価格で発売されている。GILTY GEARの世界に興味を持った人や、2の発売までに予習をしておきたい人は、今すぐ近所のゲームショップへGO!!



GUILTY GEAR 2

本格始動



うなる蛇影とシビれるガードエフェクト！



ついにギルティギアの新作の鼓動が聞こえてきた。新キャラをひっさげ、NAOMIボードを使用し、動画枚数がなんと7500枚（!!）にも及ぶ大作。AOUショーで大プレイ必至だ!!（超期待）



宿命は永遠に……爆炎と轟雷の両雄、再会の鼓動は壮絶なる未来の予感!?

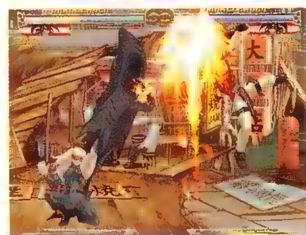
ギルティギアとは？

プレイステーションで発売された2D対戦格闘ゲームである。圧倒的支持を誇る魅惑的キャラ群と、それを生かすシステム系の充実、そしてド派手な演出が話題となった。従来の2D対戦格闘をほぼ完全網羅したシステム群は、技を出す爽快感、技をつなげる満足感、攻防を切り返す緊迫感、そして一撃必殺の豪快さを、抜群の操作性を持って見事にかもし出していた。それは今作でも期待できるだろう。

一撃必殺技なのか？



覚醒したアイツが再び吼える。「ドラゴンインストール！」





命令を絶対とする兵器であり、生き物であった。その為、命令が下らない場合は、戦闘意欲がない素体に近い状態で飼育されるのである。

しかし、現存する全てのギアは、ジャスティスによってメモリを消去されている。いかにギアが既存生命を素体にしていようが、命令を受信できない状態では植物化し、本来の防衛本能はおろか、自給自足もままならないのである。仮に、正常起動しているのであれば、人間に対して危害を加えるはずである。

故に、このあたかも自らの意志を持つかのようなギアの情報は、奇異な内容であった。人々にとっては、ジャスティスのような自立型の再来を懸念させる不吉な内容だった。

ましてや、軍事利用を目的とした各国のギア保有説が噂にのぼるご時世である。やっと訪れた平穏を守ろうと、民衆の反ギア運動に勢いがつき、決起したのである。

～現在A国に保護観察体制にあるギアを処分せし者に＄500000ワールド＄を進呈する～

ファンページ開設!!「求む、聖騎士団団員」

まだまだ未知の部分が多い「ギルティギア2」ですが、その圧倒的にキレイなグラフィックは間違いなくホンモノ。というわけで（?）、アルカディアでは「ギルティギア2」のファンページを開設することになりました。それに伴い、読者のみなさんからのお便りを募集します。住所、氏名（PN）、40文字程度のPR文を明記して、下記のあて先までどしどし投稿して下さい。なお、応募作品は返却できませんので悪しからず。

●カラーイラスト（CG）
ハガキサイズ、またはハガキと同じ比率で。蛍光色は極力避けて下さい。

●コスプレ写真
写真の裏にも名前などを書いてもらえればBESTです。

●その他何でも
「ギルティギア2」への想いを形にしたものなら、基本的に何でも受け付けています。

《 あて先 》
〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　アルカディア編集部
「ギルティギア2」係
※E-mail:arcadia@ml.ascii.co.jp

ゲー事典 前作をプレイしていた人は、やはり新キャラの情報が気になるところだが、残念ながら現時点では公開不可能。ここで「やたらでっかくて紙袋かぶったFAUSTってのの、新キャラじゃないの？」と思ったアナタ、奴が手に持っている……っと今回はヒミツ。待て！　次号!!

オーナーになろう！

作成＆登録

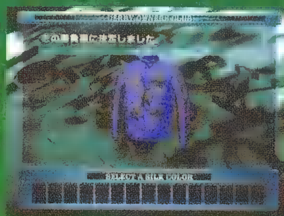
このゲームをプレイするにあたって、とりあえず必要なのモノは自分の持ち馬。とにもかくにも、育成する馬がいないことには始まらない。
　まずは初めに新馬の作成＆登録でかかる費用はクレジット（500円）「ちょっと高くない…？」なんて思うけど、馬のデータをセーブする磁気カードとプレイカのセット料金込みで、あくまでも初期投資と考えてもらいたい。

　さて、作成の第一歩は「親馬」の選択。種牡馬（父）と繁殖牝馬（母）からそれぞれ1頭を選び、決定したら…めでたく子馬の誕生！　生まれた馬にはカタカナ9文字以内までで名前を付けられる。名前の候補を複数考えておいた方がいいぞ!!
　持ち馬ができたら、最後はそれに騎乗するジョッキーの「勝負服」を選択。図柄と色は好みで組み合わせていこう。


脚質は「スタート」の素質が高いと「逃げ」「先行」型の馬になりやすいぞ！

新馬誕生！





放牧場を散策しよう！

作成終了後にレース中だった場合など。待ち時間に出てくる放牧画面。実は単なる待機画面じゃなくて、ちょっとしたアイテムが落ちている。新馬が取るといいことがある……かもね？


方向指定ボタンで移動できる放牧場の中には色々なモノが落ちている？

ダービーオーナーズ倶楽部

馬部設立!!

DERBY OWNERS CLUB

担当：伊勢猫＆ぴぐ

取材協力：池袋GIGO

©SEGA 1999

コミュニケーションは大切

　1プレイの大まかな流れは、「調教→レース→反省」の3ステージからなっている。調教、レースはもちろん大事だが、その回のレースの反省も非常に重要だ。
　ここでの騎手とのコミュニケーションによって、人馬の信頼関係に影響が出てくるのだ。
　一見、意味不明の「信頼」のパラメーターだが、これはその馬の能力をどれだけレースで発揮できるかを示すものである。たとえ能力はGI級でも、馬との信頼関係がズタズタなら、レースでは実力を出しきれないで敗北を喫することになるし、逆もまた然りなのだ。
　コミュニケーションをとるときには、その馬の個性を見極めるのも大事。同じ2着でも馬によって「よくやった」とほめてあげた方がいいのか、それとも「もっと頑張れ」と叱咤激励した方がいいのかが違ってくるぞ。

まずは目標10レース

　レースの勝ち負けは、自分の馬の能力だけで決まるわけではなく、まわりとの力関係やレース展開、馬との信頼関係といった、さまざまなファクターが絡み合って決するものであるということを知っておいてもらいたい。
　特にダービーオーナーズクラブを始めたばかりの頃は、おそらく周囲のプレイヤーの馬のほうが強いことだろう。初めのうちは勝てないのは当たり前だと思って、10レースを目標に愛馬の成長を見守ってあげてほしい。



- 馬を持っていない（最初から）→ 競走馬作成（親馬の決定 → 持ち馬の誕生 → 馬名登録 → ジョッキー服の設定）→ 調教
- すでに馬を持っている（続きから）→ 調教
- 調教 → レース → レース結果の反省 → 調教／ゲーム終了

ゲー事典　「牡馬、牝馬」……牡馬はオス馬、牝馬はメス馬のこと。また。ある程度の戦績を残した馬の中で繁殖馬になった父馬のことを種牡馬、母馬のことを繁殖牝馬と呼ぶ。基本的にはどちらであってもほとんどのレースに出走できるが、筋力的に劣る牝馬限定のレースも中にはあって「桜花賞」や「オークス」「エリザベス女王杯」などのGＩも牝馬限定のレースになる。

千里の道も一歩から？

育成&飼育

次のレースへ出走登録をすると、レース前に「最終調整」トレーニングで馬を育成してのパラメータUPができる。

このトレーニングには大きく分けて3種類のカテゴリーがあって、1頭でコースを流す「単走調教」と2頭立ての「併せ馬調教」、特製プールを使っての「プール調教」などが計9種類。これに馬を休ませて疲れを取る「休養」を加えた全10種類から、自由に好きなモノを選択できる。

しかし、馬によっては調教をしようとした途端に嫌がって逃げ出したり、とぼけてサボるなんてことも……。とはいえ、「エサ」の好き嫌いとは違って、絶対にその調教をできない訳じゃないので、あきらめずに根気よく付き合おう。

まずは失敗しないことが最低条件……ワザと失敗したところで、いいことはない？

目指せ！完璧!!

調教でミニゲームに成功すれば各種パラメータを上げられるが、失敗すると……実は関係ないパラメータも同時にダウンしてしまうことになる。

じゃあ、失敗しないためのコツはというと……「単走」は中間地点を目標の半分で通過し、後半はタイムを数えつつ微調整が○。「併せ馬」の場合、自分が騎乗している馬のほうが早いことが多いので、スタート直後は少しだけ抑えてスピードダウン。後は相手の様子を見てムチor抑えで横に着けて、後半は少しづつ調整していく。「プール」では少しづつ上がっていくカーソルのスピードに合わせて、自分なりの目印を決めておこう！

プール調教は左から右へ流れるカーソルが徐々に早くなっていくので、要注意！

[illegible]トレーニング[illegible]

	単走				併せ馬				プール
	[illegible]	ダート	ウッド	坂路	芝	ダート	ウッド	坂路	
[illegible]	▶▶▶				▶				▶
[illegible]			▶▶▶				▶		
[illegible]						▶▶▶	▶▶▶		
[illegible]					▶▶▶			▶▶▶	
[illegible]		▶▶▶				▶			▶▶
[illegible]				▶▶▶				▶	▶

休養は各種調教とは違って、コーナーに競り合い、馬群突破のパラメータが少し上昇してくれるだけで、トレーニングとしては……いまひとつ。

しかし、休養のメリットは前レースで溜まった「疲れ」を回復できることで、次に出走するレースへ万全のコンディションで望むことが可能になる。実際にはコレ！……といった形で疲れ度合いは表示されていないが、レース直前のコンディション・バーを見れば一目瞭然!? GIレースに出走する前など、ここ一番でその効果を発揮するぞ！

「馬」肥ゆる秋…

トレーニングが終わったらご褒美の時間。エサを与えることでもパラメータはUPするぞ！ また、最終調整や前レースの成績によっては、スペシャルなメニューが出る場合もあるのだ。

馬ごとに好き嫌いがあるため、必ずしも食べてくれるってわけじゃない。

画面中に表示される愛馬の脚質と、それに対応する図中のエリアを確認しよう。そのエリアが脚質に合ったムチのタタキ所だ。逃げ馬ならスタート直後からしばらく、差し馬なら中盤～終盤でムチを使うといい。それ以外のエリアでは、基本的に眺めているだけでOK。

脚質とレース展開

さて、無事に調教とゴハンを終えたら、最後の手段であるレースに挑戦だ。

レース中に使用するボタンはムチ（加速）と抑え（減速）のふたつだけ。自分の馬の脚質に合わせたポイント（下表参照）で、ムチを入れて加速してやろう。

ムチを入れるときのコツは、ボーン、ボーンとリズミカルにボタンを叩くこと。コンディションメーターが振り切った状態でさらにムチを入れると、愛馬の疲労が増して失速、さらには闘志さえも失うことになってしまうぞ。

レースプログラムは8つのレースから構成されており、そのうち第4、第7レースは特別レースと呼ばれ、他のレースよりも少し強めの馬が。さらに最終の第8レースはGIレースと呼ばれる最高峰のレースで、最強クラスのライバル馬が出走してくるぞ。出走するためには、獲得賞金1億円以上が条件だ。

それでは、前に言った脚質とムチの入れどころを考えてみよう。

●逃げ馬

逃げ馬はとにかくスタート直後から、スタート直後にムチを入れて先頭に立ち、前半でリードする。中盤は後続との距離を保ちつつ、最後の直線でムチを入れるように備えよう。

●先行馬

先行馬は逃げ馬を見つつ、2～5番手をキープ。ムチと抑えを上手に使って、逃げ馬につかず離れずの位置につけよう。直線では難しい。追込馬は加速をつけながら追い上げてくるので、逃げ・先行馬は追いつかれる前にスパートした。

●差し、追込馬

差し馬は中団からやや後方、追込馬は最後方に位置取りし、最終コーナーから最後の直線に向けて力を温存する（脚を溜める）。逃げ・先行馬に比べて前半での動きは少ないが、スパートをかけるタイミングを見極める技が重要だぞ。

[illegible]次第で変えることも可能だ。

[illegible]、レースと面倒をみてきた愛馬[illegible]

「GI」……グレード・ワンの略で、実際にはGI以外にもGII、GIIIといった3種類が存在。このGIが付くレースは年間に全20レースあり、事実上の国内で最高峰レースと呼べる。ちなみにこれらGレースはオープンクラスと呼ばれる上位のクラスにあたり、最初はどの馬でも下の条件クラスからスタート。勝ち馬のみがオープンクラスの大舞台へと出走できるのだ。

初心者歓迎！

「0」から始める……ダービーオーナーズクラブ



百聞は一見に……


レース中も含めて、特に難しい操作はないので大丈夫。

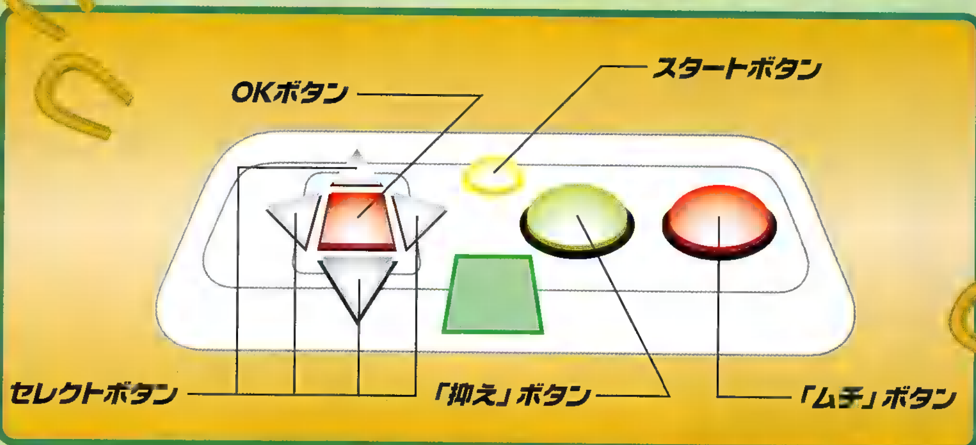
ボタンだらけのコンパネを前に最初は少し戸惑うかもしれないけど……分かってしまえば実はいたって簡単な操作。

レースも含めてゲーム中の操作は、ほとんどが「抑え＆ムチ」ボタンを使って行なうもので、調教の種類やエサの選択、レース後の反省など複数の項目から1つを選ぶ時だけ、4つある「セレクト」ボタンを使用。その中央にある「OK」ボタンは、それらを決定するために使うボタン…と覚えておけば間違いない。

また、ミニゲームについては画面上で操作方法やルールを事前にしっかりと説明してくれるので、ボタン連打でスキップしなければ大丈夫だ！

カードは忘れずに……


新馬を作成した後は、プレイ終了時に「カード」が発行される。これには馬1頭分のデータが保存されているので、次回以降もコイン投入後にカードを挿入すれば、全国のどこのお店でも、同じ自分で育てた馬を使っての継続プレイができるのだ！



ダービーオーナーズクラブ設置店舗一覧（1999/11/22情報）

ロケーション名	住所	アクセス方法
プレビジョイカム水戸50号店	茨城県水戸市千波町宇海通付1080	[illegible]
セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷5－1	JR宇都宮駅より4号線に向かって徒歩10分
ゲームセンターフジ船橋店	千葉県船橋市本町4－40－1	JR船橋駅南口下車徒歩3分
クラブセガ柏	千葉県柏市柏2－3－1	JR柏駅東口より駅通り徒歩3分
ラウンドワン柏	千葉県柏市弥生町1400－1	国道16号線千葉方面柏隣道手前
ラウンドワン大宮	埼玉県大宮市宮町4丁目90－7	JR大宮駅下車徒歩5分
セガワールド グリーンシティ	埼玉県川口市大字安行領根岸3180	JR川口駅よりバス 川口ジャスコ店隣り
埼玉レジャーランド春日部	埼玉県春日部市大字増富字谷原163－1	岩槻IC国道16号線春日部方面
スーパービンゴ深谷店	埼玉県深谷市上柴町東5－14－3	深谷日赤通りヨーカ堂前信号を寄居方面へ
ウエアハウス入谷	東京都足立区入谷7－8－11	首都高加賀インター下車約1KM
東京レジャーランド晴海	東京都中央区晴海5－3－53	晴海東京国際貿易センター
AMサントロペ池袋	東京都豊島区東池袋1－29－1	JR池袋駅東口サンシャイン通り
池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1－21－1	JR池袋駅東口サンシャイン通り
ゲームファンタジア渋谷	東京都渋谷区宇田川町13－11	JR渋谷駅ハチ公口
渋谷GIGO	東京都渋谷区道玄坂2－6－16	JR渋谷駅ハチ公口徒歩3分道玄坂
クラブセガ渋谷	東京都渋谷区宇田川町28－6	JR渋谷駅下車　東急百貨店通り
クラブセガ大崎	東京都品川区大崎1－11－1	JR大崎駅東口徒歩3分ゲートシティ大崎2F
ファンファン平和島	東京都大田区大森北6－29－13	京急平和島駅下車国道15号線沿
モナコ1号店	東京都調布市布田1－52－3	京王線調布駅下車北口徒歩1分
クラブセガ立川	東京都立川市柴崎町3－2－1　サザンビル1F2F	JR立川駅南口サザンビル1F，2F
ゲームプラザセントラル八王子	東京都八王子市東町12－1第五セントラルビル6F	JR八王子駅北口ロータリーを左手に徒歩2分
アミューズメントパークPIA	神奈川県川崎市川崎区砂子2－3－5	JR川崎駅東口銀柳街アーケード
AMサントロペ伊勢佐木町	神奈川県横浜市…伊勢佐木2－96	JR関内駅北口イセザキモール内
クラブセガ横浜	神奈川県横浜市西区みなとみらい2－3－4	JR桜木町駅下車　クイーンズスクエア内
H/LS ブリーズ	神奈川県横浜市西区南幸2－13－8	横浜駅徒歩10分東急ハンズ隣
ムトス座間店	神奈川県座間市ひばりヶ丘4－605－2	相鉄さがみの駅下車246号線沿
アラジン富士店	静岡県富士市永田町2－99	JR富士駅北口下車約2km
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4番地 静活ボウリングビル1F	JR静岡駅北口より徒歩10分
セガ・チャーリーワン	静岡県静岡市中吉田15－8	JR東海道線草薙駅 徒歩15分
セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市藤沢町141－4	名鉄豊橋駅西口よりバスにて約10分
キャット小牧	愛知県小牧市間々本町181－1 タイムトラベル館	名神高速小牧ICより41号線南に5分右手側
セガアリーナ浜大津	滋賀県大津市浜町2－1	京阪電車 浜大津駅 下車徒歩1分アーカス内
ラウンドワン豊中	大阪府豊中市明神口1－1－1	名神高速豊中ICより江坂方面に車で5分
よしもとアミュージアム	大阪府大阪市中央区難波千日前12－35 SWINGよしもと	御堂筋線難波駅下車南海通り徒歩2分
心斎橋GIGO	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2－2－19	御堂筋線心斎橋駅下車南へ徒歩5分
大阪ドーム セガアリーナpa・dou	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2－3	地下鉄長堀鶴見緑地線 大阪ドーム前千代崎駅

現在は以上の店舗へ設置が決まっていますが、これからもどんどん増えていくよ！　ダビオナ最新情報を知りたいなら、ここへアクセス!!

こまめにチェックすると、何かいいことが起こるかも!?　http://www.sega.co.jp/doc/



基本操作方法

ガンユニット

トリガーを引くだけでマシンガンをフルオート連射。40発撃ち切ると弾切れを起こすのでその前にリロードせよ。

アクションペダル

ペダルを踏むと攻撃体勢、放すとシールドに隠れる（＋リロード）。ペダルを放している間はダメージを受けないぞ。

マシンガンの快感に酔いしれてみないか？

CRISIS ZONE



タイムクライシスシリーズに待望の新作が登場。ガンシューティングに理屈は要らない！　とにかく撃ちまくれ！

担当：善之字元帥

©（株）ナムコ

上達の秘訣

赤い照準に注意！

敵に赤い照準が点灯した場合は「次に撃つ弾は キミにヒットする」というサインだ。非常に危険なので、すばやくペダルから足を放し、いったんシールドの陰に隠れよう。

強敵①　赤い兵士

敵兵の中で最も注意しなければならないのは、赤い服を着た敵兵だ。この敵兵は必ず命中弾を撃ってくるので、即座に倒すか、いったん弾をやりすごしてから倒すこと。



強敵②　白い兵士

敵の司令官的役割を果たす白い敵兵にも要注意。この敵兵は防弾服を着ているため耐久力が高く、撃ち込んでも容易には倒せない。シールドに隠れながら戦おう。

コンボを狙おう

このゲームでは、敵・障害物を問わず、一定時間以内に連続で弾を当てると「コンボ」が成立し、スコアが飛躍的にアップする。コンボ数はスコアの下に表示されるぞ。



画面情報



①スコアカウンター
スコアを稼ぐならコンボ（連射）を狙おう！

②タイム残数
残りタイムがなくなるとライフが1つ減る。タイムはエリアが進むと回復するが、隠れてばかりだとすぐになくなってしまうぞ！

⑤残弾数
現在マガジンに残っている弾の数。これがゼロになる前にペダルを放してリロードしよう。

④ライフ残数
プレイヤーのライフはたったの3つ。回復アイテムは出現しないので覚悟せよ。

③照準
写真ではわかりづらいかもしれないが、レーザーポインタの赤い印で現在自分が狙っている場所を教えてくれる。シリーズ初の試みだ。

ステージの選択


SHOPPING MOLE

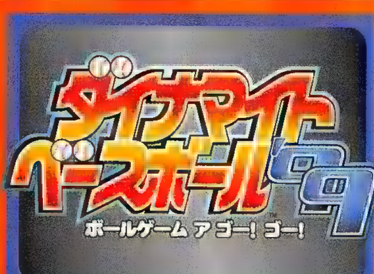

GARLAND TECHNOLOGY CENTRE


GARLAND PARK

クライシスゾーンでは、スタートするステージを3種類から選択できる。どのステージを選択しても1面なら難易度が低いので、好みのステージを選んでいいだろう。また、3ステージともクリアすると、緊急任務と称したエクストラステージがはじまるぞ。

ゲー事典　今回「クライシスゾーン」で黒い柱が崩れ落ちるシーンがあり、一瞬「マトリックス」の1シーンに似ているように見えるが、企画担当の方の話によると、「攻殻機動隊」のラストのバトルシーンにインスパイアされたとのこと。実は「マトリックス」もあの場面に影響を受けているらしい。余談だが、「マトリックス」パンフにはナムコの恩田さんが寄稿している。


自分自身の手で今年の中日vsダイエーを再現することも可能。全5球場の中から選んで対戦できるぞ！



セガの定番、野球ゲーム「ダイナマイトベースボール」シリーズ最新作が装いも新たに登場。新規のモーションや、選手を応援するエレクトーン、ヒッティングマーチが大量に追加され、臨場感は抜群！ 忠実に再現された球場の雰囲気はファンならずとも必見!! ゲーム内容の方もより洗練されて充実。従来のリアルなゲーム性に加えて、ランナーの出塁状況などに応じて細かな作戦をセレクトすることが可能になり、以前にもまして幅の広い攻防を楽しむことができるようになった。さらに新システムとして導入されたオーダーを使えば、ベストメンバー以外の選手登録でもプレイできるぞ！



攻撃側 OFFENSE

まずは、ランナーの出塁状態によって変化する「盗塁」や「ヒットエンドラン」などの作戦の中から1つを選択。飛んでくる球種を読み、レバーを使ってカーソルを軌道上に合わせて移動し、後はタイミングを合わせて引いて置いたバットスイッチを離せばスイング。スタートボタンでタイムをかけて、代打の選択も可能。

作戦を選べ！



守備側 DEFENSE

出塁しているランナーの状況に合わせて、守備位置などを作戦から選択。シフトを決定したらレバー方向で球種を選択して、Aボタンで投球。ピッチャーの投球モーション中に再度のレバー入力をすることで、微妙なコースの選択もできる。また、守備側はタイムをかけることによって投手を入れ換えて交代させることが可能。

SEGA™ SPORTS SERIES

バーチャNBA ©SEGA 1999 ©1999 NBA Properties,Inc.All right reserved
サンバDEアミーゴ ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 パワースマッシュ ©1999 SEGA
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ©SEGA 1999 ©ELECTRO DESIGN CO.,LTD.
火星チャンネル MARS TV ©SEGA 1999 ダイナマイトベースボール'99 ©SEGA 1999
セガ テトリス ©Tetris®:©Elorg 1987. SegaTM:©Sega Enterprises,Ltd.,1978
Tetris logo dy Roger Dearn,©The Tetris Company 1997 All Rights Reserved
F355 challenge Twin ©SEGA 1999

出展機種リスト

アーケードゲーム

- パワースマッシュ
- バーチャNBA
- ダイナマイトベースボール 99
- エイティーン・ホイーラー
- F355 CHALLENGE TWIN
- アウトトリガー
- 火星チャンネル MARS TV
- セガ・テトリス
- ぷよぷよDA!
- ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
- サンバ DE アミーゴ

メダルゲーム

- ギャラクシードリーム
- ダンシングフィーバー

プライズ

- UFOリフター

キッズアミューズ

- チャレンジゴルフ
- ジャンケンステップ


「サンバDEアミーゴ」はラテン風の曲に合わせて、マラカスを振る音ゲーの最新作だぞ！


職ゲー・シリーズの最新作「18WHEELER」は18輪トレーラーで荷物を輸送するゲーム

浜松町から羽田行きのモノレールに乗って、行ってきましたセガの新作発表会！ 現在も全国のお店で好評稼働中の「バーチャストライカー」シリーズに続く、新ブランド「SEGA SPORTS」の発表に加え、それ以外にも数多くの新作&未発表タイトルが会場内に出展されていたぞ！

その中でも来場者の注目を集めていたのは、3タイトルのスポーツゲームと「サンバDEアミーゴ」や「ぷよぷよDA!」などの音楽系ゲーム。ビデオゲーム以外のタイトルでは、筐体に内蔵されている液晶画面でダンス☆マンが踊りまくる「ダンシングフィーバー」に多くの人が足を止めていた。

プライベートショー 新作タイトル REPORT

11月9日、東京流通センター(TRC) Ein Hallでおこなわれたセガのプライベートショー。
その新作発表会に出展されていた、全タイトルを完全網羅!?



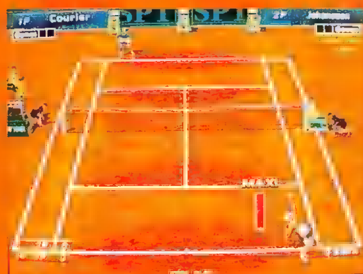
ゲー事典 SEGA SPORTSとは、その名の通りにセガがこれから開発&発売していくスポーツゲームを総称した新ブランドのこと。サッカーのワールドカップを題材にゲーム化した「バーチャストライカー」シリーズを見ても分かる通り、そのコンセプトはとにかくリアルなゲーム性。実在する様々な職業をモチーフとした「職ゲー」シリーズと共に、今後の展開が気になるブランドだ。



発売時期 12月中旬発売予定
ジャンル テニス
入力操作 1レバー＋2ボタン

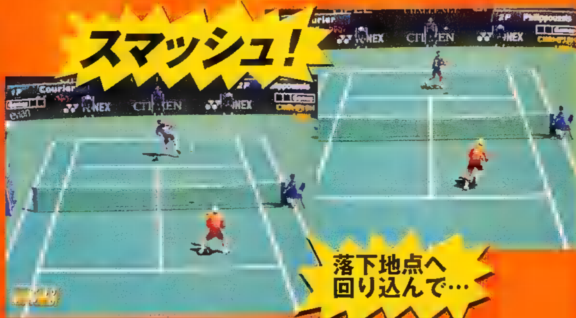
プレイヤーはティム・ヘンマンやカルロス・モヤといった、実在する世界ランキング上位の男子プロテニスプレイヤー8人の中から1人を選択。オーストラリア・フランス・アメリカ・イギリスの4大舞台に、オリジナルコートを加えた全5ステージを転戦して、ワールドツアーを戦い抜いていく対戦タイプの本格派テニスゲーム。

1レバー＋2ボタンといった非常にシンプルな操作だけで、サーブ＆ボレーにパッシングショット、スマッシュエースと状況に応じた撃ち分けが可能。相手の行動を読み、いかにしてその裏をかくか。読みと駆け引きが大きく勝敗を左右する戦略性の高いゲームだぞ！


ハード、クレイ、芝、カーペットといったコートの種類によって、ボールの弾み方も変化するぞ！

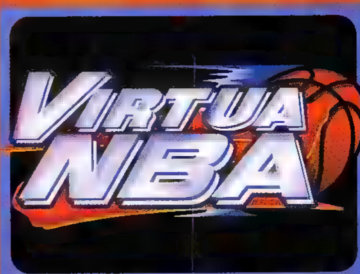
球種とコースを読め！

打球のコースを読んで回り込み、下半身の安定した万全の体勢を作って打ち返すのが、基本にして究極のテクニック。早めにボタンを押せば、それだけパワーのある打球を打ち返すことができる。このため、1球ごとに先の展開を予測して、コートの中を移動しておくことが非常に重要。逆をいえば、相手コートの空いたスペースを狙ってリターンを返してやれば、それだけ甘い球が返ってくるのだ。





NAOMI™ 1999-2000 WINTER



発売時期 今期冬発売予定
ジャンル バスケット
入力操作 1レバー＋2ボタン

バスケットボールの最高峰……といえば本場アメリカのNBA。そのNBAを題材にして、なんと人気スポーツゲーム「バーチャストライカー」シリーズを世へ送り出した開発スタッフが、新たに取り組んだゲームがこの「バーチャNBA」。しかもNBAの協力を得て、1999～2000年シーズンのNBA全29チームが使用可能！ もちろんチームの選手はすべて実名登録されて登場するので、トッププレイヤーが目白押し!!

操作系は1レバー＋2ボタンと非常に簡単。NBAのファンはもちろんのこと、それ以外のプレイヤーも見かけたら取りあえずプレイしてほしいタイトルの1つだ。



本場アメリカのNBA、29チームから1チームを選択。対人戦では第4クオーターまで継続プレイできるぞ！





ダンクシュートで華麗に決めろ！

ゲー事典 NAOMIとは、セガが開発＆発売している家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」と互換性を持つ業務用基板のこと。先日「DOA2」を発売したテクモやカプコン、SNKなど全13社のゲームメーカーが既にライセンス契約を交わしていて、現在も新作を開発中。通信機能やビジュアルメモリによるデータ互換性もあり、ドリームキャストへの移植もかなりの高確立で実現する。



前代未聞のマラカスゲー!?

「誰でも、簡単に、バカをやって楽しめる音楽ゲーム」を基本コンセプトに作られたこのゲームは、なんと「ソニックチーム」のアーケード参入ゲームの第一弾！

ゲーム内容の方はというと、ラテンの曲に合わせて中央から飛んでくるタマが、画面上にあるワクへ重なった瞬間に合わせて、タイミングよく特製のマラカスコントローラー（？）を振るだけの簡単操作。6つあるワクはマラカスを振る位置に対応しているので、タマが飛んでくる方向を見て振っていけばOK！　曲のブレークでポーズの表示が出たら、グラフィックに書かれたポーズを決めればボーナス得点。ステージ終了時の評価がCランク以上であれば、見事にクリア……となる。また、2人での同時プレイにも対応しているので友達を誘って、一緒にマラカスを振りまくれば楽しいぞ！



発売時期	12月上旬発売予定
ジャンル	音楽
入力操作	専用筐体



ポーズを決めろ！



リザルト画面の評価がCランク以上であれば、ステージクリア！　まずはクリアを目指そう！





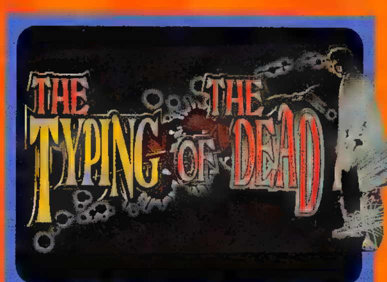
タイミングよくマラカスを降り続ければ、コンボが成立して「アミーゴ」数がどんどん上がる。



これが問題のキーボード。まずはこれに慣れないと始まらないゲームなので、未経験者は練習あるのみ!?

ガンシューティングゲームの名作「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズから、今度はパソコンのキーボードを使ったまったく新しいタイプのゲームが登場！

前作までは、画面上に現れた敵キャラをガンコントローラーで撃つことで倒せたが、今回は敵キャラに付随して画面上に表示された文字を素早く、正確にタイピングすることで敵を倒していく。ただし、入力が遅かったりミスをしてしまうとスキができ、敵の攻撃を受けてライフがすべてなくなった時点でゲームオーバーになる辺りはこれまでと同じ。これをやり込めば、知らない内にキー入力のスピードがUPする……かも。



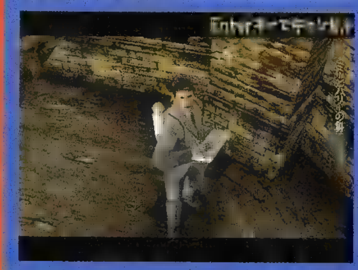
発売時期	12月下旬発売予定
ジャンル	キーボードアクション
入力操作	キーボード

「タッチタイピング」を目指せ！

このゲームのコツは、とにもかくにも正確なキー入力。始めの内は手元を見ながらでも十分に間に合うけれど、難度の高いステージともなれば話は別。一辺に複数の敵が出てくる場面などは表示された単語をまとめて覚えて、一気に入力するようにしていこう。ちなみにキーボード入力の経験がないとかなりきついので、あらかじめ練習しておくこと。



表示部分を見る時は、下の入力部分ではなく上の日本語を読んだ方が早く理解できる。



ゲー事典　ソニックチームとは、家庭用アクションゲームの名作「ソニック」シリーズを生み出した中裕司氏が率いる開発チーム。家庭用では、これまでにも「ナイツ」や「バーニングレンジャー」など、様々なタイプのアクションゲームを世に送り出している。ドリームキャスト用ソフトとして、ネット対応型RPG「ファンタシースター」最新作を2000年に発売予定。





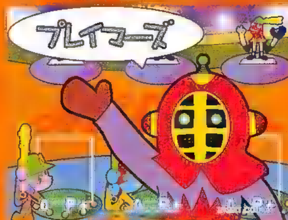
突如来襲した謎の火星人にスカウトされ（連れ去られ）、地球人タレントになって火星のテレビ局である「MARS TV」の危機を救う……といった、なんともシュールな出だしで始まるこのゲーム。プレイヤーは色々な番組（ミニゲーム）に参加してノルマを達成し、人気を上げていくことが目的なんだけど……これまた、どれも思わず「ニヤリ」としてしまうモノばかり。最大3人まで同時プレイが可能な番組の対戦結果によって人気パラメーターが増加するんだけど……それに応じて謎の格付けがされるといった寸法。ある程度の人気に達すればライフUPもするけれど、ノルマをこなせなければライフが減少して、ライフがなくなればゲームオーバーになるのは火星でも一緒の様子。基本は多人数プレイがお薦めのゲームだぞ！

火星チャンネル・ミニゲーム

スーパー火星競馬
写真撮影ゲーム



マーズボール中継
バッティングゲーム





恐怖のマーズベイビー
指定数字を言ったら負けゲーム



火星の拳
コマンド入力ゲーム

NAOMIの野望！

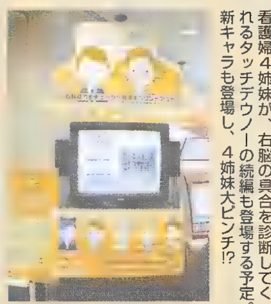
ちょっとだけ発売が先のタイトルをさらにちょこっとだけ見てみよう！……ってのがこのコーナーの主旨。

さて、まずはショーにも出展されていた「エイティーン・ホイーラーアメリカン・プロトラック」。このゲームはタイトルにもなってる通り、18輪トレーラーを運転してアメリカを横断しながら、目的地まで荷物を無事（？）に■搬する職ゲーの新作。

お次は右脳チェックマシン「タッチ・デ・ウノー！2」が来年を目途に開発中ってな感じ。今度は2人でプレイできる新モードなんかも追加され、4人姉妹以外にもニューフェイスが登場する予定みたいだね。

でもって、もうひとつは「スターウォーズ・トリロジー」の第5ソフト研究開発部がそのノウハウを生かして開発中「スターウォーズ・レーサー」。まあ、エピソード1でレースとくればもう大体はどんな感じのゲームか、予想はできるよね……？

それじゃあ、また次回で！　（伊勢猫）



看護婦4姉妹が、右脳の具合を診断してくれるタッチデウノーの続編も登場する予定。新キャラも登場し、4姉妹大ピンチ!?



「猿」がポリゴンで復活!?





当然のように従来通りの1人プレイも可能。ラインを消すとドラムが止まって、同じ消し方を続けると……？



対戦中は消したライン数に応じて相手を攻撃！「ワン・ツー」を決めれば、たらい攻撃で相手は行動不能に!

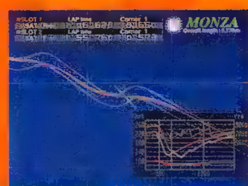
パズルゲームの定番「テトリス」がフルポリゴンになって復活！　今回は最大で4人までの通信対戦が可能になって、消したライン数に応じた攻撃で相手を妨害。ダブルとトリプル、テトリスなどといった従来の消し方に加えて、新ルール「スプリット（スキマ2列消し）」や「ワン・ツー（スキマ3列消し）」の計5種類。これらの攻撃をうまく利用して、対戦相手を邪魔しまくってやろう！

F355 challenge (Twin)

トリキャスとも連動！以下のアドレスに急いでアクセス！
http://www.sega-rd2.com/

時期　年内発売予定

F1の名門、フェラーリ社とセガのパートナーシップによって生み出されたレーシング・シミュレーター「F355 Challenge」がツインタイプのキャビネットで再登場！　最大で4台、8人までの通信対戦が可能な上にビジュアルメモリを使ってドリームキャストとの連動まで可能!!　自分の走り方を記憶して研究できたり、ネットワーク接続することでゴーストカーも入手可能。全国ランキングも集計されるぞ！



「シェンムー」「ドリームパスポート2」「ドリームキャスト エクスプレスVol.4」を使えば、連動が可能に!



もてぎ、鈴鹿、すごう、ロングビーチ、モンツァといった5つの実在するサーキットからコースをセレクト。

ゲー事典 セガでは今年、大きな組織再■が行われて、アミューズメント、コンシューマといったそれまであった開発部■の垣根が取り払われた。これにともない開発部■の名称も変わり「バーチャファイター」シリーズを世に送り出した第2アミューズメント研究開発部（通称：AM2研）も第2ソフト研究開発部と改名。ちなみにソニックチームは、第8ソフト研究開発部になる。

NEW GAME

COMPLETE INFORMATION

新作紹介 「新作ビデオゲームを完全網羅」を合い言葉に(!?)開設された本コーナー。今回は5タイトルの新作を紹介するぞ。



おみくじ気分でプレイしてみる?

開運クイズ 幸福の旅人

●ナムコ
●クイズ
●12月中旬予定

ナムコ発クイズゲームの最新作。今回のテーマは「占い」と「運勢」だ。

クイズに答えて幸運をゲットせよ!

クイズによって運勢を占ってもらい、それをクイズによって変化させていく、まさに「開運クイズ」というサブタイトルがぴったりなのが、本作「幸福の旅人」だ。

全国各地に点在する占い師は全部で17人。ごく普通の水晶玉占い師から、カメラマン、スノーボーダー、殿様など実に多彩だ。およそ占いとは関係なさそうな人も混じっているが、気にせずクイズに答えて運勢を占ってもらおう。



こんなんでました。もし悪くても「神頼みクイズ」があるぞ。



まずは4択形式の「占いクイズ」で運勢を占ってもらおう。



困ったときの神頼み?

占い師の導き出した運勢は絶対ではなく、神様が出題する「神頼みクイズ」によって変えることができる。素早く正解するほど、運勢の上がり方が大きくなるぞ。

そんなこんなで最終目的地に到達すると、ゲーム中の運勢を元に大予言者が未来を占ってくれる。はたして待っているのは明るい未来か、それとも……。



玉の輿に乗って幸せ絶頂。他にもさまざまな予言があるぞ。



「神頼みクイズ」で開運祈願。特殊クイズに答えて運勢アップだ。

対戦新時代到来の予感!!

チェンジエアブレード

●サミー
●対戦型STG
●12月中旬予定

サミーの新作は、なんとシューティングで対戦をする新感覚なゲームだ

対戦シューティングとはいかに?

このたびサミーからやってきた時代の革命児「チェンジエアブレード」。このゲームは対戦を主体としたシューティングゲームである。しかしいったいどうやって対戦するのか? 答えは簡単! 自機とボスの両軍(前衛と後衛)に分かれて撃ち合うわけ。こんな感じで先に2本先取したほうが勝ちになるのだ。

最初は乱入したほうが前衛(ボス側)に回り、1本交代で入れ替わるようになっている。ここから分かる通り、ボス側のほうが若干有利!? と思われるぞ。というのも、前衛のメインショット以外の弾は、1発で相手のゲージを1本奪うことができるからだ(総ゲージ数は3本)。



巨大なボスになって弾幕を操作し、相手を追いつめろ!

操作及びゲージが勝利を呼ぶ

このゲームは3ボタンとレバーだが、前衛と後衛でボタンの役割が若干違うので注意。Aボタンはショット。押しっぱなしでフルオート連射だ。Bボタンは前衛と後衛で仕様が違う。前衛のときは画面下のウエポンゲージ(時間でたまっていく)を消費しての攻撃、もしゲージがマックスならば支援機と合体してボス攻撃となる。後衛のときはボンバー。子ボムしかないときはバリア発生となっている。子ボムを一定数ためるとボンバーになるぞ。

Cボタンは画面下端にストックされているアイテム使用。また、前衛のときに支援機と合体したあとは、ABCすべてが攻撃ボタンになる。ボタンだけでなく、自機の上下位置でも攻撃が変化するので、多彩な弾幕が操れるぞ。



自機は8機の中から選択可能。当然攻撃法も千差万別だ!!

ゲー事典 対戦型シューティングゲームといえば『スペースウォー』もしくは『グレートラグタイムショー(2P時のラス面のみ)』ですが、皆さんプレイされてますか? じゃなくて、「チェンジエアブレード」ですよ。なんたってボスとの対戦ってのがいいやね。弾幕もそれっぽいし、人間が操作してると思うと燃えること間違いなし。とりあえず対戦するしか!!

さらにリアルに進化した旅客機ゲーム登場！

ランディングハイジャパン

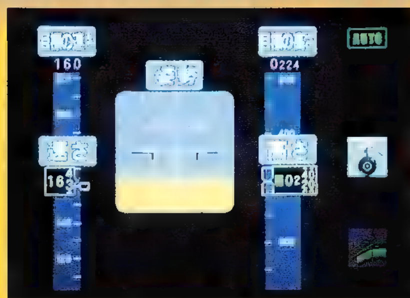
●タイトー
●フライト シミュレーション
●12月予定

ミッドナイトランディングから始まったタイトー旅客機シリーズの最新作！

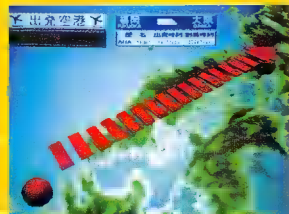
よりリアルな設定がこのゲームのウリ！

旅客機を題材としたゲームを数々と登場させたタイトーが、最新フライトシミュレーションゲームを発売するので、それを紹介しよう！

リアル指向のフライトシミュレーターとあってゲーム内容のほうも、操縦桿、スラストレバー、フラップボタン、ラダーペダルで機体を操作し、天候の変化などの状況に対応して旅客機を飛行させるという本格派のゲームなのだ。



昨年の本物のフライトプランに基づいて飛行を展開する！



初心者モードでは、このように各部に説明が付いてくれる！

今回はこれに加え、乗客ストレスメーターの変化、昨年度の本物のフライトプランの使用、ナビゲーションや機体の情報をチェックしながら飛行することになり、より本格的な飛行を展開できるようになったのだ！

さらに、飛行状況の情報が得られる液晶サブモニターがプラスされているのだ！　これまでは、メインの画面からの映像と計器の情報で操作をしていたが、このモニターの追加により、本物同様に情報をチェックしながら操作をすることになった。

ゲームがリアルになると情報も多く操作が複雑になり、初心者はその処理に追われて大変になるわけなんだけど、そういった初心者の負担を軽くするべく、操縦桿とラダーペダルのみで操作ができるモードも用意されている。

また、飛行ルートを大きく外れても一度だけルートを修正してくれるヘルプボタンがあるので、安心して操作ができる！

いかがです？　このゲーム、きっと快適な空の旅を満喫できること間違いなしです！

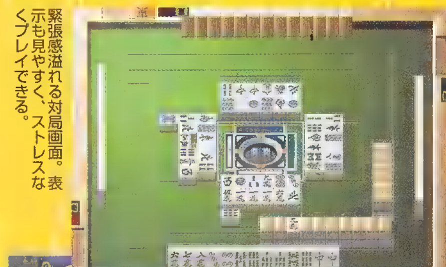
4人で打ちたきゃゲーセンへGO!

麻雀王

●タイトー
●麻雀
●好評稼働中

本格派4人打ち麻雀がついに登場。有名プロ雀士担当のCPUも手強いぞ！

なんとも意外だけど、タイトーから麻雀ゲームが発売されるぞ。といっても、ありがちな「2人でサシ、点数次第でイカサマあり」の、いわゆるコンピュータ麻雀じゃない。ストイックなまでに麻雀そのものゲーム性を追求し、そこから導き出された1つの解答が「本格派4人打ち」。それもCPU相手ではない、通信機能を駆使して「最大4人のプレイヤーがリアルタイムに打つ」ことになる。



緊張感溢れる対局画面。表示も見やすく、ストレスなくプレイできる。



ただ今巡礼中。えらくキレイなCGに、えらくシンプルな人々……。



まずは雀卓を選択しよう。ひとりで始めて乱入を待つこともできるぞ。

もちろん人数が揃わないことも十分考えられるが、そのあたりのフォローも完璧。小島武夫氏や古川凱章氏ほか、そのスジの人で知らない人はいない超有名プロ（の思考ルーチン）が、対人戦さながらにキビしく相手をしてくれる。

また、ウリはたしかに4人打ちだが、1人プレイのことを忘れているわけではない。「日本名所裏八景巡礼　麻雀王決定戦」という、豪華なストーリーモードも設定されている。雀荘さながらに見知らぬ人と熱く打つか、一人でゆっくりじっくりと打つか。ゲームセンターの麻雀ゲームシーンに一陣の風が吹きそうだ。■

何でもありの対戦バスケアクション!!

1on1 Government

●ジョルダン
●スポーツ
●12月中旬予定

TPS SYSTEM 第9弾は。プレステからの移植となるバスケゲームだ。

バスケマニアとして知られる漫画家、井上雄彦氏がキャラクターデザインを手がけたことで話題になった、プレイステーション用のバスケゲーム「1 on 1」。本作はその移植版に当たる。

「1 on 1」最大のウリといえば、普通のバスケにはない、一風変わったプレイの数々だろう。肘や足での直接攻撃に始まり、相手を踏み台にしてのダンクシュート、シッポや背中の翼を使ったプレイなど、各キャラクターの特性を生かしたスーパープレイ（？）が目白押しなのだ。また、1人対1人ということで、個人技によるかけ引きが楽しめる点も見逃せないポイント。





各キャラの得意技は、2on2モードでも使用できるぞ。

さらにアーケードオリジナルの要素として、2on2モードが追加されている。かけ引きの幅が広がるのはもちろん、アリウープなどの派手なコンビプレイも用意されているので爽快感もバツグン。1人1キャラ担当で最大4人同時にプレイできるので、友達を誘って盛り上がってみては？



軍用猿の生き残りであるマンベエは、自前のシッポを使ったプレイが得意。

©(株)ナムコ　©1999 SAMMY ALL RIGHTS RESERVED.　©TAITO CORP.1999　©1998-1999 JORUDAN CO.,LTD.　©1998-1999 I.T.PLANNING.INC

©EIGHTING/RAIZING 1999
ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHING AND DISTRIBUTION
BY CAPCOM CO.,LTD.

グレート魔法大作戦

'93年の魔法大作戦、'94年の疾風魔法大作戦に続く魔法シリーズ最新作がついにその姿を現した。その名もグレート魔法大作戦！　前2作を凌駕するグレートな戦いが今、始まる！

魔法シリーズ第3弾！

AMショー話題作まもなく登場！

エイティング／ライジングの人気シューティングである魔法シリーズ第3弾、その名も「グレート魔法大作戦」！ 99年9月のAMショーでのデビューが記憶に新しい。気になるゲーム内容のほうだが、前作に当たる「疾風〜」のようなレース要素等はなく、完全にノーマルな縦画面シューティング。1作目の「魔法」に斬新なフィーチャーを盛り込み、大幅にパワーアップさせた内容になると考えていいだろう。

グラフィック・世界観のほうは、これまでのシリーズのイメージを損なわず、かつ微妙に渋い雰囲気になっていると思うのだがどうだろうか？

システム的には、108種も存在するアイテムの謎が、ショー会場でマニアの話題を呼んでいた。他にもタメ撃ちを使うごとに自機の「色属性」が変化し、敵機との相性が変わるなど、斬新なシステムが盛りだくさんになる模様。少しプレイしたぐらいでは済まない、奥行きの深いゲーム性になりそうな気配だ。

発売時期は2000年の春頃になる予定。早くプレイしたいね。


より洗練されたグラフィックで蘇る巨大ゴブリガンメカ。

THEY ARE THE TOUGH BOUNTY HUNTERS

MIYAMOTO The Dragon


唯一初代の[illegible]キャラとなっている。


ミヤモトのボンバー[illegible]。

SOLO-BANG The Warrior


ウォーリアーのソロバン。[illegible]ゼットをキメル。


タメ撃ちによる特殊攻撃を放つソロバン。中型機が実に魔法っぽい。

GRIMLEN The Necromancers


ネクロマンサーのグリムレン。[illegible]もボーンナムゆずり。


巨大なカマを飛ばす特殊攻撃。機体のデザインも不気味でカッコイイ。

KARTE The Sorceress


[illegible]と良く似ている。


オプションのナイトが中型機に襲いかかる。カルテの特殊攻撃だ。

今回はミヤモト以外は新キャラとなっている。とは言うものの、それぞれガイン、チッタ、ボーンナムらのイメージを受け継いだキャラになっているのはご覧の通り。機体性能も、旧キャラとほぼ同じ傾向にあると考えていいだろう。

グー事典 **魔法大作戦シリーズ**……1993年に登場した「魔法大作戦」をルーツとする、剣と魔法、そして硝煙と鋼とが渾然一体になった世界観の骨太シューティングシリーズ。翌年には続編「疾風魔法大作戦」が登場している。シリーズについてはライジングのHPを見よう。（http://www.raizing.co.jp/）

1人より2人!! パワーショベルに乗ろう!!

POWER SHOVEL SIMULATOR

チョット複雑な操作でも、体で覚えてしまえば、難しい現場王もへいちゃら!

©TAITO CORP. 1999 All rights reserved.

まずは対戦からいってみない!?

本職のオッちゃん&ニイちゃんよろしく、「現場王」モードをバリバリこなすプレイヤーをよく見かける昨今、「今さら始めるのもネェ……」と操作も複雑そうだし……」とおなげきのアナタッ!! まずは軽く、お友達と対戦の「2人で頑張れモード」から始めてみてはいかがかな!? 現場王モードで、操作を教えてもらいつつプレイしても、操作を反復することに追われ、あまり身に付かない。しかし2人用ならば、闘争心から、おのずと操作を覚えるという、まさに一石二鳥な練習法。このときの操作モードは、後々のことを考えて、イキナリ本物モードからチャレンジしてみよう。本物モードの操作に慣れて、ひととおり2人用をプレイすれば、バイト王モードも楽々クリアできるようになるハズ。とにかく、習うより慣れろっ!! だ。

パワーショベルに乗ろうに新モード発覚ッ!! その名は「速技王」!!

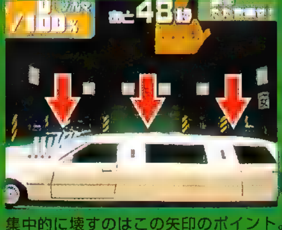
ゴリッゴリにパワーショベルをヤリ込んでいる、ショベラーたる諸兄らに朗報っ!! なんと、ここへきて新たなプレイモードがあることが発覚したぞ。その名も「速技王」モード!! ルールは、広大なフィールド内に設置された4つの課題を、制限時間内にすべてこなし、その作業時間の短さを競うというもの。もし制限時間を越えてしまった場合は、残念ながらその場でゲームオーバー。しかし、1つの課題をこなすごとに、残りタイムが加算されるぞ。気になる4つの課題は、

●高級車クラッシュ
●骨組み破壊
●積み込み選手権
●もぐぷー退治(新登場)

の4つ。特に「もぐぷー退治」は、この速技王モードで初めて登場する期待の新ゲームだ。これら4つの課題に、クリアする順番はなく、どれから始めてもOK。パワーショベルで一定距離まで課題に近づけば、床のパネルが点灯して、自動的に課題がスタートする。プレイヤーの得手、不得手や道順が攻略のカギになりそう。「パワーショベルはもうヤリ尽くしたぜ」ってキミッ! このモードを極めずにショベラーの名は語れない!! 腕に覚えのあるパワーショベラーは、早速チャレンジしてみてはいかがかな!?

バイト王&2人で頑張れモード共通ワンポイントアドバイス

高級車破壊スタッフ募集!



集中的に壊すのはこの矢印のポイント。破壊パーセンテージに注目。

アスレチック一本橋渡り!



消えるパネルは落ちる時間がムダなので、この電気ショックを通ろう。

カメすくいスタッフ募集!



金色の亀はなんと3ポイント!! あんまり固執しないように注意。

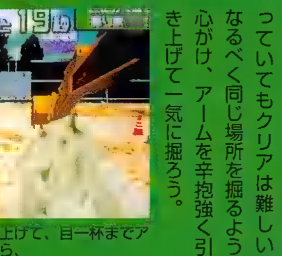
プレハブの解体作業



なるべくスコップをどちらかの端に当て、1度で2枚倒すようにする。

見習い穴掘りくん!

このゲームは、ちびちび掘っていてもクリアは難しい。なるべく同じ場所を掘るよう心がけ、アームを辛抱強く引き上げて一気に掘ろう。



まずはスコップを上げて、目一杯までアームを伸ばしてから、



「ググッ」とアームが止まるまで引き込もう。あとは引き上げるだけ。

ビリビリフェンス



特に難所のギロチンと風車。移動と高さ調節を同時におこなえば楽だ。

お買い物スタッフ募集!



並んでいる商品よりも、画面右下のパネルに注目。配置が一目瞭然。



これが噂の新ゲーム「もぐぷー退治」。まぁ説明せずとも……。

速技王モード選択方法

●カーソルを「1人用」にあわせて2Pスタートボタンを押しながら1Pスタートを押す(注)。すると、「現場王」、「バイト王」モードに加え「速技王」モードが表示された画面になります。あとはカーソルを「速技王」にあわせてスタートボタンを押すだけです。

注……コインが2人プレイ可能な枚数投入されていた場合には、2Pスタートボタンを押すだけで「速技王」がセレクト可能になります。

ゲー事典 ところでみんなは「お買い物スタッフ募集!」に歴代タイトーキャラが出てくるって知ってた? 毎度おなじみのバブルンをはじめ、ダライアスシリーズのシルバーホーク、レイストームのR-GRAY1、奇々怪界の小夜ちゃんなど、タイトーファンにはたまらない品揃えになっているんだ。っていうかR-GRAY1がたったの25万円なら俺は借金してでも買うね。

PS2版鉄拳TT製作快調!?
&世界大会レポート&メディア対抗戦レポート

© (株)ナムコ

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

あと三ヶ月!!

ついに発売まであと3ヶ月（予定）と迫った「鉄拳タッグトーナメント」プレイステーション2版。現状の進行度はどんな感じなのか、VS開発部の御所脇氏に話を聞いた。

「鉄拳TTのファンの皆さん、PS2版は、アーケード版の完全移植とその上を目指し、スタッフ一同鋭意開発しています。現在は業務用のシステムを完全に構築できるメドがつき、それにソフトとして家庭用の付加価値をどの辺に置くか、実作業と並行して検討している最中です。発売まで、鉄拳TTプレイヤーの人は、ゲームセンターで多彩なキャラクターによる様々な自分なりのタッグを見つけて遊んでみてください。皆さんの期待は裏切りません！ 頑張ります!! 追伸：アーケード版がゲームセンターに出て半年ですが、やればやるほど、夢のドリームバトルって実感が増してくる今日このごろです」（ナムコ VS開発部 御所脇氏）

発売が本当に待ち遠しいぞ。

鉄拳TT 世界大会結果発表!



去る11月7日、アメリカのサンノゼにおいて「鉄拳TT」の世界大会が開催された。「日本の考え方としてはステップアウトがズルいと言われているでしょう？ これが海外だと全然違うんですよ」（ナムコVS開発部原田さん ―ザ・プレイステーション173号より）という言葉のとおり、日本と海外のスタイルの差が明らかに出た大会でもあったようだ。その辺も含めて、大会に出場した堂園氏にレポートしてもらった。

世界大会結果

- Seok Dong-Min（1位・韓国）
- Michael "MIC" Nappiさん（2位・アメリカ）
- Alex "Calipower" Valleさん（3位・アメリカ）
- Duc "SupurDuperT2" Doさん（4位・アメリカ）
- Shafi "Redfoot" Mohamedさん（5位・アメリカ）
- 堂園剛史さん（6位・日本）
- Damian "Supur" Ledesmaさん（7位・アメリカ）
- 将軍 "Pimp" 吉光さん（8位・日本）

鉄拳TT世界大会レポート

堂園 剛史（全日本大会優勝、世界大会6位）

世界大会、将軍PIMP吉光君（全日本2位）と一緒に行ってきました。

行ってみて一番感じたプレイスタイルの違いは、日本人はあまり大きな間合いの取り合いが得意ではないですが、アメリカ・韓国のプレイヤーは日本人よりも間合いの取り合いを楽しんでいる感じがしました。アメリカのプレイヤーは、その分硬直フレームなどが頭に入っていない人が多く、逆に韓国のプレイヤーは間合いの取り方が上手な上、様々な知識も備わっていて、さすが優勝するだけはある、という感じでした。

上位の人の戦法を説明すると、1位の人（レイ&吉光使い）はレイで間合いを取りつつ龍声で間合いを詰め、やられて負けそうになると吉光が不惑でドローにするという戦法でした。2位の人（キング・アーマーキング・ブライアン使い）はキング系は投げコンボでダメージを与え、ブライアンはニークラッシュをカウンターで入れてからチョッピングエルボーからのコンボを入れてダメージを与えていました。3位の人（カズヤ・仁使い）は、下段キック系をさばいたら踵切りを入れ、スキがあれば閃光烈拳、起きあがりに鬼神滅裂を重ねてダメージを与える戦法でした。

これらの戦法の中で特に目立っていたのが一位のレイの戦法で、間合いの取り方が普通の人と違い、バックダッシュの硬直をコマンド入力でキャンセルしてバックダッシュする、というテクニックを使っていました。観客のアメリカ人は、凄い勢いで下がっていくレイを見て、彼のことを「クレイジーレイ」と名付けていました。

大会全体の感想として、アメリカ人のプレイヤーが、皆本当に楽しそうにプレイしているのが、一番印象的でした。



会場のサンノゼのワンダーパーク。でかいゲーセンでした。



全員で記念写真。左が優勝した韓国のセク・ドンミンさん。

ゲー事典 インターネット上でも熱いファンの集う場所があり、代表的なものは「鉄拳のページ」（URL：http://cgi.din.or.jp/~itoken/tekken.cgi）だ。管理人のいとけん氏は「このページは、鉄拳が好きな方々の情報交換、そして交流の場になれば、と思い作りました。ページを鉄拳ライフをより楽しむために利用していただければ幸いです」とのこと。一見の価値あり！

栄冠はどこの編集部に!?

鉄拳 TAG TOURNAMENT

メディア対抗戦 in Play Max レポート

日頃は相まみえることのない各雑誌社の面々。今ここに互いの矜持をかけた戦いが始まる……。

担当：NPG & 椿

むろん狙うは優勝でしょう!

去る十一月十四日。『鉄拳』の聖地である新宿プレイマックスで、鉄拳タッグトーナメントメディア対抗戦が行われた。大会は個人戦のトーナメント方式（1回戦→2本先取、2回戦以降→3本先取）で、上位4名が決勝リーグ戦にて順位を決するというもの。

多くのゲーム雑誌編集部が集い、店内はヒートアップ! 各誌ともに優勝への意気込みが感じられるなか、アルカディア編集部も強力なメンバーを揃え、ヤル気十分! 「唯一のアーケードゲーム専門誌の意地にかけても負けるわけにはいか～ん!」てな感じで大会はスタートしたのだ。

予選は順当?

トーナメントの組み合わせ抽選会、ナムコVS開発部原田氏の開会宣言と続き、いよいよ予選開始。出場者28名がA・Bブロックに分かれて試合をおこなった。進行役である新宿プレイマックススタッフの方々のおかげでスムーズに予選は進んでいった。

予選はアルカディア勢とザ・プレイステーション（以下、ザ・プレ）勢の力が強く、他の雑誌の追随を許さぬ形となった。なかでも椿（アルカディア）対ステレオファラン（ザ・プレ）戦や、ザ・プレライター同士の対決となった試合など、非常にレベルが高くおもしろかったぞ!

アルカディア優勝!

決勝戦出場の4名が出揃い、ここからは総当たりのリーグ戦。アルカディアからは堂園、NPG。ザ・プレからは加島綾、Jurio両名。2雑誌のみが対決する恰好となった!

決勝リーグは堂園（ロウ・ジュリア）とJurio（トゥルーオーガ・平八）の試合で口火を切った。接戦の末、堂園のロウがJurioのトゥルーオーガをドラゴンテイル3連発という度肝を抜く攻めで逆転KO。これには一際大きな歓声が上がった。その後の試合も息を飲む攻防ばかりで、なかでも、加島綾（ジュリア・ミシェール）の虎身肘によるパワフルな攻めがとても印象的だった。

決勝リーグの結果は、めでたく堂園（アルカディア）が優勝! 2位に加島綾（ザ・プレ）、3位にはJurio（ザ・プレ）が入賞した。

開発部も参戦!! エキシビジョンマッチ

2人が組んで闘うエキシビジョンマッチは5チームによるリーグ戦。VS開発チームも参加し、一時大荒れ!? といった光景も見られたが、2on2ならではの盛り上がりだったぞ。また、鉄拳グッズを獲得できるビンゴ大会もあり、大勢の客で賑わっていた。

プレイマックスでは様々なイベントが行われており、年末には全国大会も開かれる予定。詳しくは欄外を参照!!











見事に上位入賞を果たした3名。そのプレイには誰もが絶句した。

	ザ・プレ	ARCADIA	ザ・プレ	ARCADIA
Jurio 3位	—	× 2-3	× 1-3	○ 3-2
堂園 1位	○ 3-2	—	○ 3-0	○ 3-0
加島綾 2位	○ 3-1	× 0-3	—	○ 3-2
NPG 4位	× 2-3	× 0-3	× 2-3	—

大会で見られた上級者の技術・戦術

ディフェンス力の高さに注目!!

では大会に参加した上級者のテクニックを紹介しよう!!

まずは、チェンジキャンセルの正確さだ。隙が生じてしまうキャラクター交代時における、ガードのうまさには目を見張るものがあったぞ。そして、投げ技に対しては、反応で投げ抜けコマンドを入力しており、常に3択によるかけ引きが生まれていた。さらに注目したいのが、よろけ回復と吹っ飛び受け身であり、成功率もかなり高かったぞ。

これらの対処法は、負けない試合運びをする上で、最も大切なことなのかもしれない。

各キャラクターの戦術・空中コンボ

さて、気になる上級プレイヤーたちが、取り入れていたコンボ、技の性能などをチェックしたので紹介するぜ!!

●三島平八

右踵落としをしゃがんでいる相手に当てると、風神拳、無双連拳、崩拳などが連続ヒットするぞ。

●フォレスト・ロウ

フラッシュジャブからのワンツーパンチがカウンターヒットすれば、ドラゴンラッシュで拾える。全キャラで可能。

●キング

急所蹴りヒット後、先行入力でジャイアントスイングがつながる。急所蹴りをくらった場合は投げ抜けの用意を!!

●ミシェール&ジュリア

様々な浮かせ技を持つが、なんと虎身連攻からもコンボを狙うことができるぞ!!

●ジュリア・チャン

相手の技をガード中に先行入力を使い、即座にマッドアックスで投げてしまおう。これでさらに抜けづらくなる!?

●トゥルーオーガ

コールドブレードヒット後、すぐにハリケーンミキサーを出し、さらにしゃがみLPで拾って、ライトハンドスタッブでしめるコンボが強力だ。

●リー・チャオラン

ヒットマンスタイル入力直後はしゃがみ状態となっているため、上段攻撃をかわすことが可能。さらにスキャッターブロウは一部の中段技もくぐることができるぞ。



リーサマーやトリプルファング1発止めで相手の反撃を誘って、



相手の反撃技をかわして、スキャッターブロウで浮かせよう。

ゲー事典 <新宿プレイマックスイベント情報> 12月30日（木）にソウルキャリバー全国大会、12月31日（金）に鉄拳TT全国大会を開催するぞ。年末は新宿プレイマックスで盛り上がりまくって、新たな年を迎えようぜ!! また、毎週木曜日には鉄拳TTランキングバトルが行われているぞ。腕に自信のある人は、ぜひ参加してみてはどうかな?

動物保護がキミの仕事!

JAMBO! SAFARI

ジャンボ!サファリ

こんどのセガのゲームは、動物捕獲が目的の、サファリなゲーム。といっても、あくまでも動物の保護、生態観察が目的なので、悪どいことは考えないように!

動物を捕まえよう!

もう巷には出回っている「ジャンボ!サファリ」。ジープに乗って動物を捕獲（保護）していく、今までにはなかったタイプのゲームだ。

今回は基本的な操作&テクニックと、よりサファリを楽しむための情報を紹介していこう。

動物捕獲術

まずはハンドルとアクセルを使って動物を探す。ハンドルの横にあるシフトレバーのようなモノは、動物捕獲のためのロープ、ネットなので手をそえて動物に接近しよう。

動物に接近すると円形のサイトが出現するので、中心に合わせながら、レバーを上に入れる。これで、捕獲ロープ発射だ。サイトの中心に動物を捕らえつつ、ロープが届けば第一段階成功だ。

次はロープを引っ張って、動物との距離を縮める。今度はレバーを引くのだが、このとき画面上のゲージに注目してほしい。ゲージはロープの耐久度を表しており、無理に引き続けると切れてしまうのだ。ギリギリまで引いたら緩め、また引っ張る。コレを繰り返して近づこう。

ある程度距離が縮むと、再びサイトが現れる。今度は、ネット発射の準備ができた合図だ。ロープ発射と同じように、サイトの中心に動物を入れておこう。動物は左右に逃げ回るので、絶妙なハンドル操作でサイトから外さないように!



ロープを投げる、巻く、ネットを投げると大活躍のレバーがこれだ。



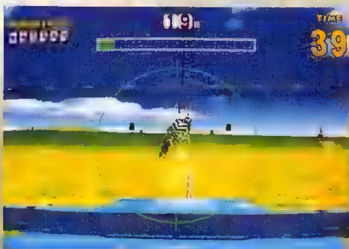
近づいて、ロープを発射!

ロープを発射した瞬間に左右に逃げる動物もいるので、ハンドルを操作してサイトから外さないように注意しよう。



ロープを引け!

レバーを引いて、ロープを巻こう。耐久度に注意しないと、切れてしまうぞ。転ぶと離されてしまうので、ハンドル捌きも重要だ。



ネットで捕獲!

一定距離まで近づくと、ネットでの捕獲状態に入れる。ロープ発射時と同じく、動物をサイトから外さないようにハンドル操作をしよう。

レーダーを活用しよう

動物の捕獲方法を覚えたところで、動物の探し方を教えよう。

動物探しに役立つのが、画面右下のレーダーだ。黄色い点はすべて動物で、そこを目指せば視界に入ってくるはず。

レーダーの薄くなった点は、すでに捕獲した種類の動物を表している。同じ種類の動物を捕獲してもゲームクリアには繋がらないので、初心者は避けていこう。

高得点を狙うならば、同じ動物を何度も捕獲するのが重要。よって、薄い点を積極的に狙っていくのだ。

動物の配置は決まっているので、レーダーの点がどの動物を表しているか、やり込めばわかってくるだろう。そうなれば、一人前の動物レンジャーだ!

同じ動物を捕獲して、高得点を狙え!





レーダーの黄色い点が動物、薄いのが捕まえた動物だ。

ゲー事典 動物を捕獲するときに重要なのは、サイトを中心に合わせておくこと。レベルの高い動物ほど、ロープを発射した瞬間に動くことが多い。大抵、逃げてる方向と逆に動く場合が多いので、それを読んで逆方向にハンドルを切ってみよう。とにかく、動物の逃げ方を覚えてみよう。

捕獲に役立つテクニック

ダッシュ

ハンドルをニュートラル（中央）に戻した状態で、アクセルを素早く2回踏むことで、猛スピードのダッシュができる。遠く離れた動物を狙うときや、足の速い動物を追うときに必要になってくるぞ。

動物にロープをかけた後に使うことによって、一気に距離を詰められるので、有効なテクニックなのだ。


ダッシュは頻繁に使うので、操作をしっかりと覚えよう。

ターン

アクセルを離した状態でハンドルを切り、アクセルを全回にすると急ターンすることができる。左右に逃げる動物を追うときには、重要なテクニックだ。


序盤はそれほど必要ないが、後半は重要なターンだ。

ジャンボハンドル

動物にかけたロープが張った状態で、ハンドルを動物の逃げる方向と逆に一気に切る。すると動物が泣き顔になり、距離を縮めやすくなるのだ。「ガッキン！」となるほどハンドルを何度も切るのがコツ。


ハンドルを思いっきり左右へ振る。何度も繰り返そう。

ジャンボタイミング

ロープが動物にかかった瞬間にレバーをタイミング良く下げると、動物は一定時間左右に逃げることはなく、一直線に逃げるのだ。左右へ逃げ回る大型動物には有効なテクニックだぞ。



ロープ命中と同時にレバーを引く。タイミングが重要だぞ。

動物保護だけが仕事じゃないぞ！

ステージ2と3には、動物捕獲以外のイベントが存在するのだ。成功すれば十分なタイムが加算されるのでチャレンジしてほしい。今回は、ステージ1のイベントを解説しよう。

猛スピードで体当たりしろ！

スタート地点から少し左を向くと、ジープが止まっている。調査員がメガネをサルに取られて、調査が続けられないようだ。木に体当たりして、サルからメガネを取り戻そう。

ダッシュで勢いを付けて体当たりする必要があるのだが、直接狙うと障害物が邪魔して失敗に終わる。見晴らしのいい場所から、距離をとって体当たりしよう。



スタート地点から少し左を向くだけで最初のイベントがみつかるぞ。


この位置、このくらいの距離がベストだ。外さないように。

仮面を取り返せ！

フィールド上に、煙が上がっているのが見える。近づいてみると、火事のどさくさに、大切な仮面をサルに奪われてしまったのだ。逃げるサルを追いかけて、仮面を取り返してあげよう。

逃げるサルは、赤、青、黄の3匹。どの仮面が奪われるかは、ランダムなので、村人の話はしっかり聞いておこう。逃げるサルは意外と速いので、ダッシュで一気に詰めてから、狙いを定めるように。

捕まえてからこの村に再び戻ると、おまけをくれるので、余裕がある場合はチェックしてみよう。


昇っている煙が目印。マップを把握する上でも重要だぞ。


逃げる3匹のサル！ 逃走ルートは決まっているので、覚えて先回りだ！

動物探しでマップを記憶

動物を捕獲するか、ジープを完全に止めてブレーキを踏みながらレバーを下に入れることで、双眼鏡モードに入れる。このとき注意してほしいのは2つ。

1つは動物のランク、目標までの距離だ。ランクは星の数で表しており、多いほど捕獲が難しい。初心者は低い動物を狙っていこう。距離も重要で、目標到達までの時間がかかりすぎてしまうからだ。

2つめは双眼鏡モード中でも時間は進んでいるってこと。探すのも重要だが、これに時間をかけすぎては意味がない。マップを覚えたら、双眼鏡に頼らず素早く行動に移ろう。

最後に覚えておくとお得な情報を。動物を追いかけると逃げ回るが、捕まえると動物の配置は元に戻るのだ。動物の配置から、現在地を割り出すことも可能だ。

また、ステージ1とステージ3には未確認動物が存在するぞ。見つけにくい場所にいるので、隅々まで探してみよう。


1面の未確認はオカピ。小さいけど、キリンの仲間なのだ。

セガ職ゲー第4弾！

救急車
EMERGENCY CALL AMBULANCE
©SEGA 1999

MODEL3を使った職ゲーシリーズの第4弾は、緊急出動の救急車を題材にしたゲーム、ずばり「救急車」。

このゲームは、事故現場から患者を救急病院に運ぶのが目的なのだ。しかし！運んでいるのは生命の危険にさらされている重体患者。迅速に病院まで運ばなければならないが、乱暴な運転をすると、天国への門が開かれてしまうって寸法だ。

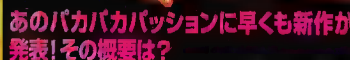
素早く安全運転で患者を運べ！



ゲー事典 好きな動物を好きなように捕獲していくのは、初心者まで。何度か遊ぶようになったら、高得点の動物をターゲットにした、独自のルートを作ってみよう。というのも、■得点でステージ3をクリアすると、最終ステージの動物が変わるからだ。同じ動物を捕まえるのが、高得点のポイントだぞ。

パカパカに新作発表！

PACA PACA PASSION Special
パカパカパッション



あのパカパカパッションに早くも新作が発表！その概要は？

担当：プロデュース雇われゲーマー、いなっぱ

©1998 1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED.

パカスペ発動！

現在稼働中のパカパカ2に続いて、12月中に早くも新作「パカパカパッションスペシャル」がナムコ&プロデュースからリリースされる。今回も名曲ぞろいだぞ！



これは協力プレイ。友達や彼女とどうぞ。



システムの変更点は？

今回は基本的に前回のシステムを受け継いでいるぞ。そして、新システムとして、前回の協力モードに続いて「大会モード」が追加された。

大会モードとは、シルバー大会（爺さん大会にあらず。チップの色が銀色になり、ポッチがなくなって叩くタイミングしかわからなくなる）、カラー大会（ポッチだけがなくなるモード）、ダブル大会（同キャラダブルプレイ）、キャラ大会（キャラクター固定のコース制）等の数通りからなるものだ。



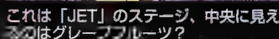
気になる新曲は？

今回はいままでのパカラーにとって嬉しい曲目ばかりだ。まず、パカ1から「ESCAPE」のリミックスバージョン、そしてパカ1のプレステ版から「FLOATED CALM」と「[illegible]」のリミックスバージョン、そしてパカパカ2からは「merry」のリミックスバージョンが登場。もちろん完全新曲も二曲、「Burn on to Karie」と「JET」が追加された。

リミックスされた「ESCAPE」。懐かしいながらも新しい！

今回新曲の「Karie」の選択画面だ。プリカが蜂に!?

もちろん「パカパカの曲」なので、どんな人にもお勧め出来る名曲ぞろいだ。「Karie」はエスニックな曲。難易度はかなり高い。「JET」はあの「PRIVATE SERVICE」に匹敵するスピードを持つ曲だ。そして、ステージのほうは今回もフル3D。カメラアングルも激しく動いて演奏を盛り上げてくれるぞ。

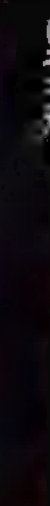


これは「JET」のステージ、中央に見えるのはグレープフルーツ？



パカパカの最大の特徴は、楽譜が固定でボタンを押すタイミングバーが流れてくる（目標が動く）ということと、曲を選んだ後にパートを選択してそのパートだけを演奏するという点。つまり、本物の楽器の演奏に限りなく近いのだ。協力プレイをすると「俺達っていつと一緒にこの曲を作り上げてるんだな……」的な気分になる。同時押しがない分初心者に優しいし、ボタンの判定が凄まじく厳しかったけど（パーフェクト判定が3／60秒？）上級者向けでもある。そして、ちょっとやそっと間違えてもペナルティーはないので、アレンジャーにも向いている。つまり、万人向けのゲームなのだ。

「merry」のステージ。左はかなり難しそうだ。





パカパカはハマったら危険なゲームだ。中には食費を削ってまでパカをやりこんだり、何か曲を流すと勝手に手が動き出す人が……って、これ全部俺のことか（笑）。他にもインターネット上にはキャラのファンクラブ（ヨーロッパにまで）があったりもするので、一度覗いてみるといいかも。パカパカは影響力がとても強いゲーム。ハマったら最後、二度と抜け出せないでしょう。



お知らせ

パカパカ2サウンドトラック、ツーファイブより2940円で好評発売中！ なんと歌付きだ。



ゲー事典　今回は、パカパカキャラグッズをプロデュースさんが大放出！　トレカにサントラCDにTシャツにその他もろもろと、パカラー垂涎の品ばかりだ!!とりあえず「創刊プレゼント」240ページを開いて、そのマナコでじっくり見るべし！　プロデュースホームページ（http://www.pro-net.co.jp/head.html）でも、最新情報は随時公開。掲示板もあるぞ！







パラッパも参加！　家庭用で慣れた人も、そうでない人もOK！

ついにあの元祖音ゲーシリーズが登場！

UmJammerLammy NOW

家庭用で大好評を博した元祖音ゲー「パラッパラッパー」その続編がアーケードに登場！

家庭用で大ヒットを記録した「ウンジャマ・ラミー」そのアーケード版が新たに専用筐体を装備して発売されるぞ。その名も「ウンジャマ・ラミーNOW」だ。

まず気になる操作系。さすがナムコと言うか、家庭用コントローラーをスケルトン仕様の「ギターンテーブル」コントローラーに無理なく変更しており、より臨場感を感じながら新鮮にプレイできるようになっている。しかも2人でプレイできるので、一人用、協力、対戦プレイが選択できるのだ。

この元祖音ゲーシリーズのアーケード版、君もゲーセンでノってみよう！





あの曲をプレイできる！

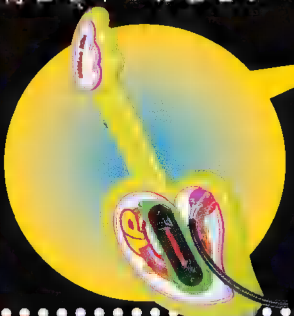
Million Hits

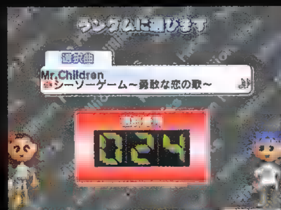
ナムコがカラオケメーカー日光堂とガッチリ組んで作った音ゲー「ミリオンヒッツ」。カラオケ好きにはたまらん作品となった。

© （株）ナムコ

ラルクやB'z、PUFFYやSMAPなど、有名アーティストの曲をプレイできる音ゲー「ミリオンヒッツ」が登場。なんと、カラオケメーカー日光堂とのタイアップだ！

操作はしごく簡単。ギター型コントローラーの弦部分を、楽譜にあわせてテンポ良くピッキングするだけだ。2人同時プレイもできるので、ユニゾン感覚、セッション感覚も満喫できる。B'zなどギターがメインとなる演奏はたまらないものがあるぞ。しかも、毎月新曲が追加されるので、最新ヒット曲をすぐプレイしたい人は、ミリオンヒッツへと走れ！





おなじみの曲をそのままプレイできる。弦を弾くだけだから簡単！





エアロの息吹きを感じろ！

Quest for Fame



海外から来たイロツイ音ゲー、それがこの「クエスト・フォー・フェイム」。なんと、エアロスミスと競演できるぞ！

海外から来たメリケンでソウルフルかつロックスピリットあふれる音ゲー、それがこの「クエスト　フォー　フェイム」だ。

ゲームはギターとドラムのセッションプレイ。2人用を選ぶと、流れる楽譜に合わせて、ピッキングとドラミングでセッション開始だ。もちろん、どちらか片方のみのプレイも出来る。

そして特筆すべきは、このゲームはあのエアロスミスが出演しているってこと。パンプルース・フェアバーンっすよ、本田さん！（誰？）とにかく、ハードロックマニアにもこたえられない魅力を持つゲームになっているぞ！



画面もちょいとあっちっぽくサイケ？洋ゲーの香りがプンプンするね。

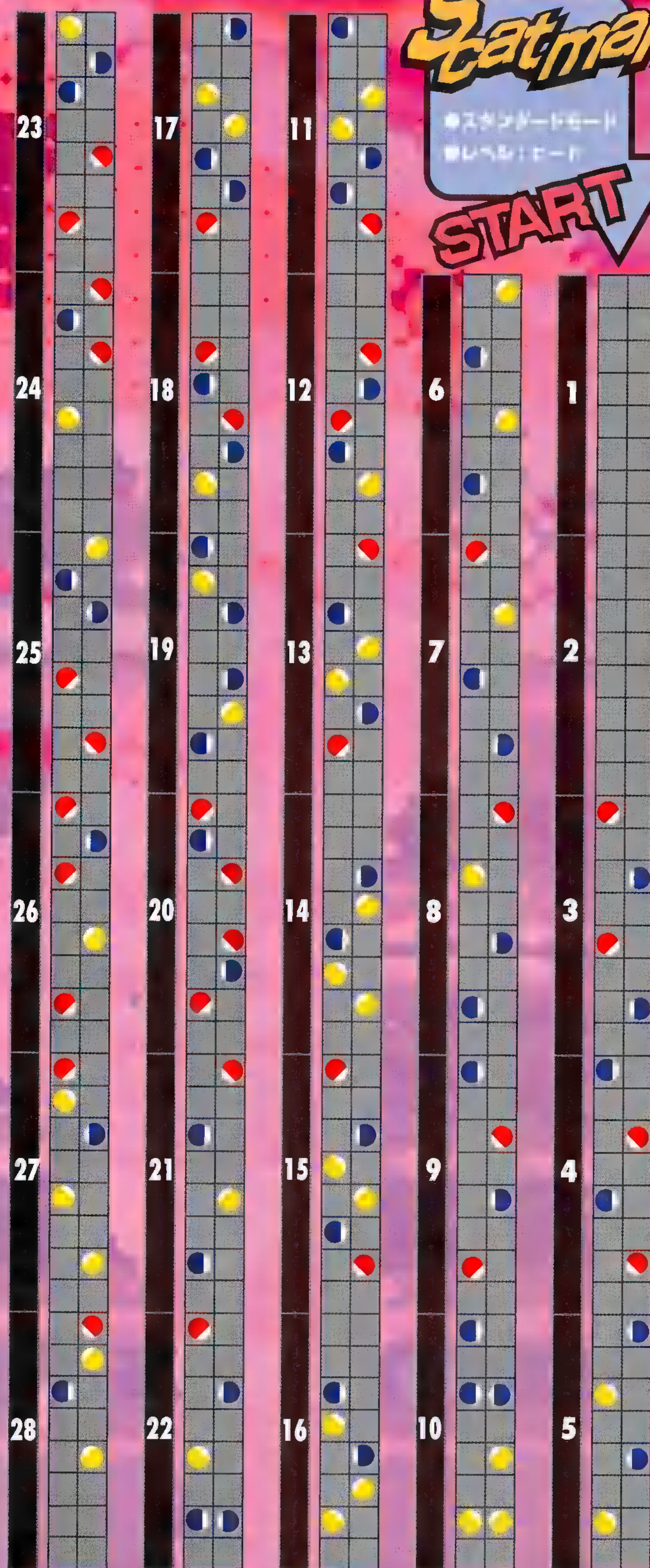
ゲー事典 情報コーナーでも紹介しているが、インターネットのナムコワンダーページ（http://www.namco.co.jp/home/index.html）上で、上記のゲーム「ミリオンヒッツ」に収録する曲を募集するぞ！　詳細はまだ未定だが12月中旬から行われる予定なので、こまめにチェックするようにしよう！　J-ROCK、J-POPが好きなハマッ子（死語）は必見のページだね。

最新バージョン登場!!



あのステッピングゲーム新作が登場！今回も80年代から90年代まで盛りだくさん！

ステステ第三弾！





※画面、筐体は「スプリーム」のものです。

ゲー事典 脚譜の見方：譜面の右の列が右側のフットスイッチ、左の列が左側のフットスイッチに対応。ボタンの配置は筐体と同じように、赤が前、青が横、黄色が後ろ。片側の列にマークが横に2つ重なっている場合は、片側に同時に踏む2つのボタンがあるということ。1小節は8マスで構成されていて、「Scatman」のリズムである8ビートに対応している。

今度はジャムれる!? Rock'n MEGASESSION

ロックンメガセッション

親しみやすい最近のJ-POPを取り込むことで、着実にファンを増やしている「ロックン」シリーズ。その最新作は、なんと二人プレイ可。

ファン急増！

夏に発売され、[illegible]の「DEPARTURES」やミスチルの「名もなき詩」などのプレイが受けて、着実に固定ファン層を増やしてきた「ロックン」シリーズ。そして、その最新作「ロックンメガセッション」は、[illegible]とおりセッションプレイが可能になった！

プレイ方法は簡単。手元のピックスイッチと足元のフットペダルを使って、2つの楽器を担当するもの。楽器はキーボード・ギター・ベース・ドラムとあり、足のフットペダルはドラムに対応している。ピックスイッチはギター・キーボード・ベースに対応。プラクティス以外は楽器を選択できる。今回は協力プレイができるので、息を合わせた演奏感覚が楽しめる。新たに加わったセッションモードでは、オーダーが2人共有なので、[illegible]

[illegible]楽曲も揃っている。宇多田ヒカルの「Automatic」や「Movin' on without you」、センチメンタル・バスの「Sunny Day Sunday」、[illegible]



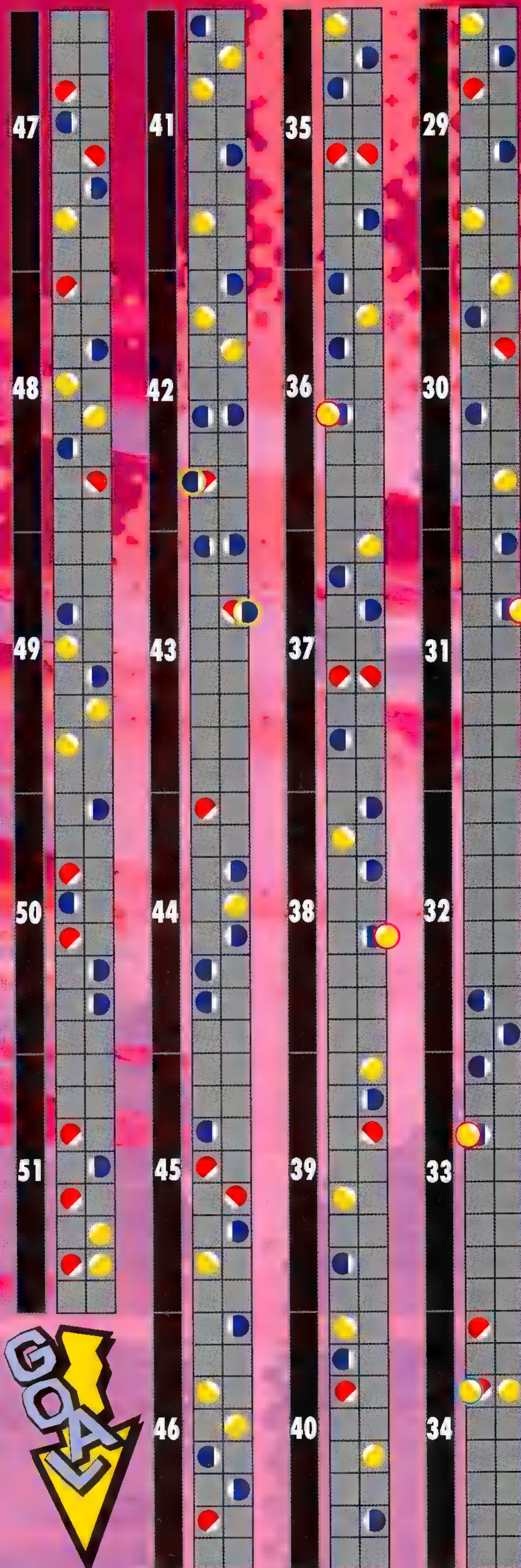
[illegible]



収録曲リスト

- [illegible]
- [illegible] roll
- Sunny Day Sunday
- [illegible]
- [illegible]
- 世界[illegible]
- 世界[illegible]に
- AS TIME GOES BY
- なぜ
- Driver's High
- [illegible]
- [illegible]
- never [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- Automatic
- Movin' on without you
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 少[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 太[illegible]
- [illegible]

（その他、[illegible]）





©1999 JALECO LTD.

ゲー事典 ジャレコオフィシャルホームページ（URL：http://www.jaleco.co.jp/）では、今回紹介したステッピングシリーズやロックンシリーズなど、ジャレコ音ゲーに関して最新情報を公開している。また、今号の情報ページにもあるが、スーチーパイシリーズなどのキャンペーンが行なわれていて、いち早く情報をGETできるぞ！　年内閉鎖だが声優ページも！

1999年最終月…ピカチュウと音ゲーが融合する！

おどって！ピカチュウ ODOTTE PIKACHU

AMショーの話題作が遂に登場。全5曲を君は制覇できるかな？

©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



※実際の商品とは異なる場合がありますのでご了承ください

遊んでも見ても楽しい！「おどピカ」しようぜ!!

9月にビックサイトで行われたAMショーにて高い人気を得た「おどって！ピカチュウ」が遂に発売されるぞ！

ピカチュウ(注)といえば世界的に有名なポケモン界のカリスマ、ひいては全世界のチビッコたちのアイドルだ。

遊び方は、曲に合わせてボタンを押すといった要領。すると、ピカチュウがかわいいダンスを披露してくれる。あのピカチュウが君の思い通りに……。さらにゲーム終了後にはポケモンキャラの絵ハガキ（全18種）が授与される。ありがたく受け取りつつ、次回プレイの励みにするがいい。

おどピカ2つのコース

おとあそびコース

音楽とピカチュウのダンスに合わせて、5つのボタンを自分の好きなように押して楽器の効果音をつけるコース。初心者や小さなお友達にはこちらのコースがオススメ。まずはこっちで遊んでみよう。

ゲームコース

「めざせポケモンマスター」「ひゃくごじゅういち」など5種類の曲から1つを選択。曲に合わせて光るボタンを正確に押すとピカチュウがダンスをするぞ。100点だとボーナスゲームも遊べる。

[illegible]





景品は全18種類!!

景品は「おどピカ」専用のポストカード。全18種あり、9枚集めれば1つの大きなイラストになるのだ。君はすべて集められるかな？

バンプレスト新製品内覧会の模様とか！

[illegible]雄

去る11月某日、台東区の浅草ビューホテルにて、バンプレストの内覧会が行われた。このページで紹介した「おどって！ピカチュウ」を初めとするプライズ、エレメカなどの新作が展示され、業界関係者を中心に賑わいを見せていた。

おどピカ以外ではおなじみの「コンビニキャッチャー」、風力抽選機から三角くじをつかみ取りする「とるとるキャッチャー一番くじ」と、その新作プライズとして、ポケモン、デジモンのキャラクターグッズや、小学館の「ビッグコミックスピリッツ」の人気連載「動物占い」ぬいぐるみ、集英社「週刊少年ジャンプ」連載中の人気漫画「ワンピース」の携帯ストラップやキーホルダーなどが出展。硬派なところでは、ゴルゴ13やブルース・リーのフィギュア、キーホルダーなどが登場予定。

ビデオゲームでは、ワンダースワンで発売され人気を博したパズルゲーム「GUNPEY」のアーケード版が出展されていたぞ。パネルを上下に動かして、つながったラインを作って消すという単純明快で奥深いゲームだ。詳しい情報は次号以降に期待してくれ!!



ビックコミックスピリッツ（小学館）の人気連載「動物占い」のぬいぐるみが注目を集めていたぞ。右は大型のコンビニキャッチャー。



会場内でもおどピカはなかなかの人気。君も挑戦してみれ。

©2000 玖保キリコ/のら/小学館/シップス

ゲー事典 注…いまさら語るまでもないが、ピカチュウはそもそも任天堂のGB用ソフト「ポケットモンスター」に登場したキャラクターである。もともと人気のキャラクターではあったが、TVアニメ化された際に人気が爆発。その見た目のプリチーさと「ピカ～」と言う鬼神ですらなごませる声も相まって、今では誰からも愛される国民的キャラクターになっている。

ゲームミュージックにも対応!

Chaku-Melo ♪ CHAKUSHIN-MELODY 着メロコレクション

HANDY PHONE MELODY COLLECTION

©CAPCOM CO.,LTD.1999 All rights reserved.

簡単操作で自動入力!

最近の携帯電話って、とにかく機能が豊富。中でも最近流行の着信メロディー（着メロ）設定は入力手順が意外と複雑だったり、好きな曲が載ってる本を探したりと手間がかかって「面倒くさい……」なんて人も結構多いんじゃないかな？　そこで、お薦めしたいのがこれ。簡単操作で好きな曲を自動入力してくれるといった優れモノ。カプコン直営店や、ドコモショップなどにもあるのでお試しあれ!

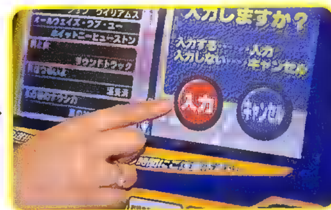


ゲームセンター以外に、大型の電気店などにも設置されているぞ!

STEP 1 曲をチェック!



まずは、着メロのリストをチェックしながら選曲。最新のヒット曲からクラシック、童謡、唱歌、アニメソング、サントラ、ＴＶ＆ＣＭ曲まで……650曲以上！曲が決まったら「着メロを入力する」を選択。画面の指示に従って、機種選択＆ケーブル接続してからコインを投入しよう。



[illegible]は、[illegible]コン東京支店の竹永博子さん&藤岡さ[illegible]のご両人!!

STEP 2 接続&入力!

お手軽!しかもスピーディー!

後は入力したい曲を選べば、自動入力がスタート！　約5～10秒のちょっとした待ち時間で、簡単にカプコン独自のオリジナルアレンジがきいた着メロをダウンロードできるぞ！



カプコンゲームミュージック着メロリスト

「タイトルデモ」　ストリートファイターⅡ
「ケンステージ」（アメリカ）　ストリートファイターⅡ
「リュウステージ」（日本）　ストリートファイターⅡ
「チュンリーステージ」（中国）　ストリートファイターⅡ
「恋しさとせつなさと心強さと」　篠原涼子 with t.komuro
「プレイヤーセレクト」　ストリートファイターＺＥＲＯ
「アレックスステージ」（ニューヨーク）ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
「闘え！キカイオー」　超鋼戦紀キカイオー
「俺達の学校は俺達が守る！」　私立ジャスティス学園
「オープニング」　パワーストーン
「オープニング～タイトル」　ヴァンパイアハンター
「モリガンステージ」　ヴァンパイアハンター
「デミトリステージ」　ヴァンパイアハンター
「戦場の狼」　戦場の狼
「ソンソン」　ソンソン
「ストライダー飛竜」　ストライダー飛竜
「処刑場のステージ」　魔界村
「キャプテンコマンドー」　キャプテンコマンドー
「ロックマン2」　ロックマン2
「ロックマンX1」　ロックマンX1

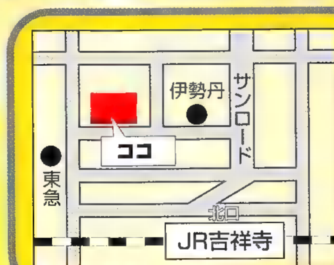
着メロコレクション12月の新曲はクリスマス特集!!

「聖なる鐘がひびく夜」　タンポポ
「戦場のメリークリスマス」　坂本龍一
「いつかのメリークリスマス」　B'z
「WINTER SONG」DREAMS COME TRUE
「サンタと天使が笑う夜」DREAMS COME TRUE
「BURNIN' X'mas」T.M.Revolution
「トワイライト・アヴェニュー」スターダスト・レビュー
「サイレント・イヴ」　辛島美登里
「クリスマスキャロルの頃には」稲垣潤一
「恋人がサンタクロース」　松任谷由美
「最後のHoly Night」　杉山清貴
「恋人たちのクリスマス」マライア・キャリー
「ラスト・クリスマス」　ワム！
「WHITE LOVE」SPEED
「クリスマス・イヴ」　山下達郎
「おめでとうクリスマス」
「あわてんぼうのサンタクロース」
「きよしこの夜」
「サンタが町にやってくる」
「ジングル・ベル」
「そりすべり」
「赤鼻のトナカイ」

最新対応機種はコレ!
〈NTTドコモ〉F208・N207・N207s・N208・N157(関西限定)・N601ps・D207・D501i・P207・P208・P157・P501i・P601ev・EB-PD500
〈セルラー〉D101P・D204SA・D206K・D207K・D208N
〈ツーカー〉TH891
〈IDO〉531G・532G・533G・535G・536G
〈J-PHONE〉J-SA01

リクエスト募集中

http://www.capcom.co.jp/





今回取材に協力してくれたお店
プラザカプコン吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺本町
1-10-1吉祥寺ロフトB1F
TEL0422-23-5201

ゲー事典
NTTドコモの「208」シリーズは、3和音も出る音源を積んでいるが、その分着メロの入力も複雑で面倒。そこで気軽に着メロを楽しむためにも、この「着メロコレクション」を使って曲をダウンロードしたくなるのが人情ってもの。まさにみんなが待ち望んでいた機械ってヤツだね。また、自分でオリジナルの曲を入力したい人も参考にしてみてはいかが？

静かなスリルと興奮がそこに…

メダル「始めてみよう」物語

メダルゲームは大人の遊び？オヤジのゲーム？いやいやそんなことはないですよ。自分なりのペースで落ち着いてじっくり遊べるメダルゲームを君のゲーセンライフの一環に加えてみては？

まずは触ってみよう

足繁くゲーセンに通っていても、メダルゲームにはまったく、あるいはあまり興味がない、という人は多いかもしれない。お金がかかりそうだし、単調だし、メダル増やしても使い道ないし……。

まあ、完全に的外れというわけではないが、時間的、精神的に余裕があるならば、じっくりと腰を据えてメダルゲームを楽しんでみるのも悪くない。メダルに交換するためにはまとまった金額のほうが効率がいいのは確か（店によるが）だから、お金がかかるイメージがあるかもしれない。だが例えば千円札で50枚のメダルを入手すれば、一応50ゲームは遊べることになる。平均すれば1プレイ20円で、しかも増える可能性があり、メダルゲームのプレイ料金は決して高いものではない。

あまりプレイしない人は、ちょっと気分転換に、3百円分くらいメダルゲームで遊んでみてはいかがだろう？「ひまつぶし」的要素が強いのは認めるが、メダルゲームにもたくさんの種類があるし、やり込めるだけの懐の広さを持ったゲームも中にはある。さやかながら、ビデオゲームにはない「ギャンブルのスリル」も味わえるのだ！

というわけで、今回はメダル初心者の人でもとっつきやすいメダルゲームを2点ご紹介。「やり方がわからない」という理由で今までメダルゲームをやっていなかった人でも、これを読めばルールもバッチリ。ためしに少しプレイしてみてはいかがだろうか？

ルールは簡単！ HOW TO PLAY

STEP 1
打ち出しガンAの上部にある投入口にメダルを入れよう。複数枚セットできる

STEP 2
移動しているお皿Bを狙い、Aの引き金を引いてメダルを撃ち出す。メダルはスピンしながら進んでいくぞ

STEP 3
うまくメダルがBに乗ると、抽選チャッカーCに運ばれて抽選が始まる

STEP 4
フィールド上にメダルが残ってジャマになったらドクロボタンDを押そう。フィールドが傾いてメダルを掃除できる

※突然ドクロべえさまから指令が下ることがあり、指令は「個人指令」と「全体指令」の計2種。「個人指令」はその指令が下ったプレイヤーのみ、「全体指令」はゲームに参加しているプレイヤー全員に指令が下る。成功するとEからメダルが払い出される

ドクロストンを集めてジャックポットを狙うだべえ～！



フィールドに向かってメダルを打ち出す、新感覚のアミューズメントメダルゲーム。好評稼働中なり。

©SEGA 1997

打ち出しガンは各キャビネットに2つ。それが計4つで最大8人までプレイが可能。他にもこのシリーズにはバージョンアップ版の「ヤッターマンプラス」があるぞ。



業界初!!参加型メダルゲーム

ジャックポットを狙え!!

ジャックポット獲得に成功すると、中央にあるヤッターワンの口から「今週のビックリドッキリメカ」よろしく、大量のメダルが吐き出される。幸せを噛みしめる瞬間だ。

ビックリドッキリメダル、発進!!

抽選とは!?

アミダ抽選

ボヤッキーがあみだくじを降りていく。メダル、ドクロストン、ジャックポット、ハズレの4種。ヤッターマン1号や2号などから横やりが入る（ルート変更）場合あり。

Dで切り替え

スロット抽選

3つのリールが回転。あみだとおなじく同じくメダル（金塊）、ドクロストン（ドクロ）、ジャックポット（同じシンボル×3）の3種類が獲得できる。

<ジャックポット発動条件>

説明しよう。ジャックポットとは大量メダル獲得のことである。（by説明お兄さん）

- アミダ抽選で「$」シンボルに到達する
- スロット抽選で同じシンボルを3つ揃える
- いずれかの抽選でドクロストンを獲得し、10個集める

ゲー事典 説明しよう。「ヤッターマン」とは、タツノコプロ制作の偉大なるギャグアニメ「タイムボカンシリーズ」の2番目の作品である。昭和52年1月から54年1月まで2年間に渡り放映され、そのハイテンションな独特のギャグパワーで一世を風靡した。「シビビン、シビビン、シビビンビン」「ブタもおだてりゃ木に登る、ブ～」などのギャグはあまりにも有名。

3年を経ても今なお色あせぬメダル競馬の名機

競馬シミュレーションはメダルゲームの王道ジャンルともいえる。そんな中から、オススメ機種を紹介しよう。

©SEGA 1997

ROYAL ASCOT II



ハイスペック、ハイクオリティのセガ最高峰メダルDERBY!

競馬シミュレーション

ロイヤルアスコットⅡは、同社のワールドダービーシリーズの流れを汲む競馬シミュレーションで、発売から3年以上経た今でも、コンパクトサイズの「ロイヤルアスコットⅡスタンダード（1997年発売）」とともに現役好評稼働中の機種だ。

遊び方はメダルを投入後、馬券に投票してレースを観戦、というお決まりの手順だが、50インチプロジェクター×3の映像、プロのアナウンサーによる実況、精巧な作りの馬とジョッキーのメカなどが高い臨場感を演出する。「スタンダード」ではジョッキーの情報も表示、毎クール11レース目で、各サテライトに所属する馬の馬主となりレースに参加可能という、新しいフィーチャーも導入された。

競馬好きの人もそうでない人も、ダービーオーナーズクラブと合わせて、挑戦してみてはいかがかな？

躍動感溢れるダイナミックな映像



ロイヤルアスコットⅡでは50インチプロジェクターを3台、MODEL－2基板を3枚使用し（ロイヤルアスコットⅡスタンダードは1画面）ダイナミックな映像を実現している。角度や視点もさまざま。一度じっくり見てみよう。

STEP 1 まずはメダルを入手



なにがなくともまずメダル。これがなくては始まらない。ガッツリ交換しておこう。

STEP 2 馬券の種類を選ぶ

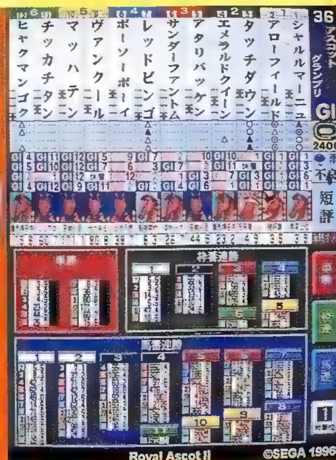
画面の中から、希望する項目を選んでタッチすればOK。

- **単勝** 12頭の馬から1位になる馬を1頭予想する。
- **枠連** 6枠の中から、1位と2位になる馬の枠を予想。
- **馬連** 12頭の中から、1位と2位になる馬を予想する。

STEP 3 勝ち馬を予想して投票

これが投票画面！

サテライト競馬新聞も参考に…



ここにはさまざまな情報が集約されている。本命で堅くいくもよし、大穴を狙うもよし。じっくり考えて投票しよう。

STEP 4 投票したらあとは観戦

ここまでを終えたら、あとはレースを観戦するだけ。実況放送に耳を傾けつつ、モニターと馬メカの動向に注目だ。

レースが終わったらその結果を踏まえつつ、次のレースを予想する……。基本はこの繰り返しだが「ロイヤルアスコットⅡスタンダード」では11レース目に、馬主になって馬をレースに参加させることができる。予選、準決勝を通過（1着または2着で通過）し決勝戦で優勝すれば大量のメダルを入手できるぞ。

ビジュアルパドック



- 超大穴狙いならあるいは……。
- 不調気味。今回は見送りか？
- 調子は並。ハマれば強い？
- 本命の一角。勝負をかける！
- 大本命。楽勝気配。

ゲー事典 ところでみんなはこの「ロイヤルアスコットⅡ」のゲーム中、プロジェクターだけじゃなくトラックを疾走するサラブレットたちもちゃんと見てる？この馬たち、小さいのに実にリアルな動きをするんだ。騎手なんか馬にムチを打ったり。勝った時なんてちゃんとウイニングポーズをとるんだぞ。一度注意して見てみてね。

その行動欲求は物欲？それとも過程？

プライズワンダーランド

ビデオゲームと並ぶ
アーケード業界の基本といえる
プライズマシン。
毎月続々登場する新製品から、
オススメのブツを紹介。
獲りなっせ〜。

プライズマシン今昔物語

プライズマシンとは、ゲーム終了後に、その結果いかんでなんらかの景品(プライズ)を獲得できる機種の総称である。プライズマシンの中で主流なのは今も昔もやはりクレーンゲーム。セガの「UFOキャッチャー」シリーズに加え、近年ではキーホルダーなど小さめの景品を取るバンプレストの「コンビニキャッチャー」系の機種も増えてきた。これらを知らないという人はほとんどいないだろう。

家族連れやカップルのお客さんも多く、また店舗の入り口付近に設置されるプライズマシンはいわばゲーセンの表の顔。インカム面でも業界に大きく貢献しており、1フロアをまるまるプライズマシンで構成している店舗も今では当たり前の風景になった。

長期に渡る好調の追い風を受け、各社は新しいプライズを日夜開発、供給している。多様な嗜好に応えるさまざまなジャンル、さまざまな形態のプライズが月単位で登場し、そのラインナップは半年以上先まで決定している。

では近日登場予定のプライズの一部を紹介しよう。狩猟計画に組み込んでみてくれ。



プライズマシンのないゲーセンは考えられない昨今です。(取材協力：アミューズメントフォーラムモア)

ナムコ

namco

トレードマークのパックマンを始め、歴代キャラ、鉄拳、キャリバーなどでゲーマーにもおなじみ。新作の「どこでもいっしょ」は要注目！

どこでもいっしょ 携帯ストラップ
(全30種12月登場予定)

ポケステ用の極人気育成ソフト「どこでもいっしょ」の携帯ストラップ。30種類もあるから、その日の気分で付け替えたりするとイイネ。

どれもみんなカワイイから目移りしちゃうね。



バストアムーブ キーホルダーA
(全9種12月登場予定)

PSの人気ソフトにして現在アーケード版も好評稼動中、「バストアムーブ」のキャラクターキーホルダー。2のキャラ(B)は1月登場予定。

キーホルダーのほかに携帯ストラップも同時に登場予定。



セガ

SEGA™

ディズニーグッズが非常に充実しているセガ。ゲーム関係ではソニック、オラタンが根強い人気。犬福マスコットもぜひ入手したい一品。

電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム キーチェーンフィギュア コンプリートVer.
(全12種1月登場予定)

業界初の全機体フルコレクション。この機会を逃すな！



オラタンシリーズ最新作。台座があるので飾るもよし、素直にカバンや金庫の鍵にぶら下げるもよし。ファンはコンプリートを目指そう。

すくすく犬福 スイングマスコット
(全5種1月登場予定)

「すくすく犬福」は皆も知っておろう。吸盤をお好みの場所にペタリと付ければ完成。伸ばしたり揺すったり、心ゆくまで単振動を堪能できる！


大きさは3種類。いちばん大きいでぶ福がオススメ。

オススメの一品

キン肉マン 超人パワー握力グリップ
(全4種12月登場予定)

さあ鍛錬の季節だ！

一見してキン肉マンの人形に見えるこのプライズ、実は大きなウリがある。「超人パワー握力グリップ」という名前からもわかるように、握力を鍛えることができるのだ。

キン肉マン、ラーメンマン、ウォーズマン、バッファローマンの4種類があり、グリップの強さは各キャラクターの超人パワーに比例している。キン肉マンは「こりゃ楽〜勝〜」でも、バッファローマンは「あ、かてい！」という具合だ。うまく使い分けること。

見た目以外にキャラ差が存在するとは……。画期的！



「ふんぬぐる〜!!（青筋）」と握りましょう。以後繰り返し。

まずおもむろに持ちます。超人の組み合わせは自由。

バンプレスト

BANPRESTO

歴史あるプライズ界の匠バンプレスト。アニメ系グッズは他の追随を許さない品揃え。実利性を兼ね備えたものが多いのもポイント。

ポケットモンスター アクション鉛筆削り
(全6種12月登場予定)

ポケモンキャラの鉛筆削り。勉学に勤しむ人たちには必携のアイテムといえよう。

鉛筆を入れて捻ると尻尾が揺れたり、ボディが回転したりというふうに、キャラクターが可動するのが特徴だ。動き方は3種類あるぞ。


キャラクターは全6種類。鉛筆使う人は狙うように。

©SEGA ENTERPRISES,LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME ©1999 VIDEO SYSTEM
©METRO/FRAMEGRAPHICS/AVEX D.D. Inc/ENIX 1998 ©METRO/FRAMEGRAPHICS/FBIJ/ENIX 1999 ©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU ©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション

My Tresure Essay

貴方の大切なモノ、そっと教えてください……

僕のたからもの

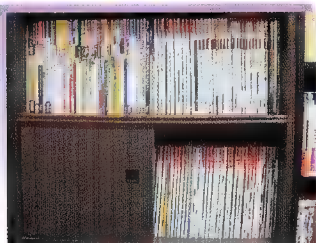
ゲームに関する〝お宝グッズ〟を本人に語ってもらう当コーナー。第一回目は……本棚？　いーじゃん〝僕の〟たからもの、なんだから！（鬼ギレ）

ゲーム系書籍詰まりまくりの

本棚


ゲーメストEXやらGAME NAVIやらPretty Fanやらゲーメストワールドやらクロスマーケットやら新声社の裏（？）の歴史。


ゲーメストムック＆他社の増刊などもろもろ。これだけの冊数を買っていながら、ゲームの腕が全然上がらないのは、本人の能力に難アリ？


ムックの続き＆ゲーメスト本誌。ゲーメストは。1、2年分が本棚に入っている。そりゃ200冊以上もあると、置き場所に困るって……。




コミックゲーメスト（創刊号～）。創刊号の表紙は「帯ギュッ」の河合克敏先生による春麗。あ、車田正美先生が表紙を描いた号もあったなぁ。


小さめの本棚。ALL ABOUTシリーズ（電波新聞社）がハバを効かせている。おぉ、『ストII波動拳の謎』がぁ！　『速攻生徒会』がぁ！

スライド式の本棚を近々購入予定！

知人曰く、「古本屋の匂いがする……」のマイルーム本棚である。元々貧乏性なトコがあって、なかなかモノを捨てられずに、荷物ばかりが増えていくのだが、こと書籍に関しての増え方は、かなりヤバイ状況になっている。実際メスト本誌や古い雑誌は押入れにしまったままだし……。アーケードゲームと新声社は切っても切れない関係にあるので、結果的には『新声社ブース』的な本棚紹介になってしまったが、コレも林宅にとっては氷山の一角。アーケード関連の本棚とは別に、ネオジオ関連雑誌（フリークとかワールドとか通信とか電撃とか）の棚もあるので、それは次回に！

（続かないってば）

Profile

眼鏡っくす林



この本が出る頃にはDC版『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』か『スターグラディエイター2』で遊びまくっているハズ。でも2000年への年越しは『WRESTLE MANIA 2000』（海外64版）に捧げるコトが決まっていたりして……。

本誌編集チョ＝酒好き＝バンダナ＝杏子（ANZ）＝ポケモンマスター（銀）＝ゾウ（動物占い）

ゲー事典　この本の発売が12/8。で、この原稿を書いているのが12/1の午後……。そりゃ凸版印刷のH川さんも慌てるって。すいませんH川サン。ココの原稿書き上げたら終わりですので……。さて、新アーケード誌『アルカディア』いかがだったでしょうか？　2000年もよりよい雑誌作りを目指して編集部一同頑張りますので、応援よろしくお願いします。（眼鏡っくす林）

アルカディア新装刊記念

超特大プレゼント!!

応募の決まり

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの記入欄に自分の希望するプレゼントの番号を書いてお送り下さい。締め切りは1月7日消印有効です。たくさんのご応募をお待ちしております。

SNK提供
No.1「餓狼MARK OF THE WOLVES」ポスター　10名様
No.2　PS版「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃」ポスター　5名様
No.3　ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」ポスター　5名様
No.4　PS版「KOUDELKA」プロモーション用ビデオ　5名様
No.5 2000年SNKカレンダー　10名様

カプコン提供
No.8「ストリートファイターEX2PLUSα」ポスター　5名様
No.9「ストライダー飛竜2」シークレットファイル。ポスターセット　5名様

NOW PRINTING

海洋堂提供
No.6　アクションフィギュア「テムジン」
No.7　アクションフィギュア「フェイ・イェン・ザ・ナイト」
各3名様

コナミ提供
No.10「ダンスダンスレヴォリューション2ndMIX」POP&「ポップンミュージック3」開発デザイナー「いぬ千代」「P-cat」両氏サイン入りPOP　1名様

ジャレコ提供
No.11「アイドル雀士スーチーパイⅢ」等身大POP
No.12「アイドル雀士スーチーパイⅢ」特製マグカップ
No.13「アイドル雀士スーチーパイⅢ」シールセット　各1名様

彩京提供
No.14「彩京イラストレーションズ」2冊セット　5名様

セガ提供
No.15「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」携帯電話用キャッチライト　10名様
No.16「アウトトリガー」TシャツA　2名様
No.17「アウトトリガー」TシャツB　2名様
No.18「アウトトリガー」ポスター　5名様
No.19「電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム」ピンズ　14名様
No.20「ダービーオーナーズクラブ」TシャツA　1名様
No.21「ダービーオーナーズクラブ」TシャツB　1名様
No.22「パワースマッシュ」Tシャツ　1名様
No.23「ジャンボサファリ」Tシャツ　1名様
No.24「ロイヤルアスコットⅡ」大川慶次郎直筆サイン入りTシャツ　1名様



セタ提供
No.25「スーパーリアル麻雀VS」POP　3名様
No.26「スーパーリアル麻雀VS」ステッカー　5名様
No.27「スーパーリアル麻雀PⅥ」テレカ　3名様
No.28「スーパーリアル麻雀VS」テレカ　3名様
No.29「スーパーリアル麻雀シリーズ」
インストカードセット　3名様



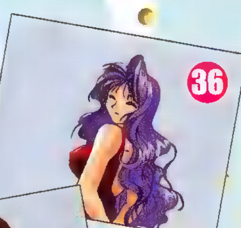
テクモ提供
No.30「デッドオアアライブ2」ポスター3枚セット　5名様



ナムコ提供
No.31「鉄拳タッグトーナメント」ポスター＆攻略ビデオセット　5名様
No.32「Mr.ドリラー」ポストカード　25名様









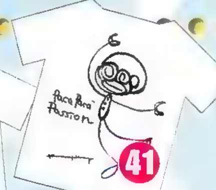


ビスコ提供
No.33「ラブリーポップ麻雀雀々しましょ」
セル画 川原ひなセット
No.34「ラブリーポップ麻雀雀々しましょ」
セル画 宮沢琴乃セット
No.35「ラブリーポップ麻雀雀々しましょ」
セル画 本木奈々セット
No.36「ラブリーポップ麻雀雀々しましょ」
セル画 嶋田香奈子セット
No.37「ラブリーポップ麻雀雀々しましょ」
セル画 八千草彩セット　各1名様

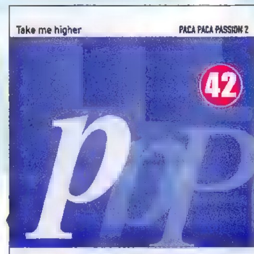




プレイマックス提供
No.38「鉄拳TT」カンペンケース　10名様
No.39　ナムコロゴ入りタオル　5名様



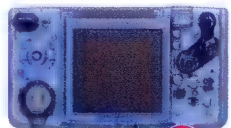
プロデュース提供
No.40「パカパカパッション2」
Tシャツ A＆トレカセット　10名様
No.41「パカパカパッション2」
Tシャツ B＆トレカセット　10名様
No.42「パカパカパッション2」
サントラCD　3名様





ライジング提供
No.43　ライジングオリジナルスタッフTシャツ(A)2名様
No.44　ライジングオリジナルスタッフTシャツ(B)2名様
No.45　ライジングオリジナルスタッフTシャツ(C)2名様





編集部提供
No.46「ドリームキャスト本体」2名様
No.47「ネオジオポケットカラー」6名様

©SNK 1999
©SEGA ENTERPRISES.,1998/CHARACTER DESIGN: HAJIME KATOKI
©ARIKA CO.,LTD.1999 ©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©モト企画 ©CAPCOM
©1999 KONAMI ALL RIGHTSRESERVED.
©1999 PSIKYO
©1999 JALECO LTD.
©SEGA 1996.1998
©SEGA 1999
©1999 SETA CORPORATION
©TECMO.LTD.1996.1999
©（株）ナムコ
©1999 VISCO CORPORATION
©1999 PRODUCE ALL RIGHTS RESERVED.

闇を彩る光の斬線。



© モト企画　© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。

CAPCOM Friendly Club 会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0555
お問い合わせは…●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで



シークレットファイルNEWS
★只今《ストライダー飛竜2》を準備中です。お楽しみに。
基板購入先でお求め下さい。



セルピュータ 最新情報
「ストライダー飛竜2」オリジナル・サウンドトラック
2000年1月21日発売!!★初回豪華特典付★ 2,100円(税込) CPCA-1035

●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> 最新ゲームのおもしろ情報が満載です。 http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM®

伝説のアクションゲーム「ストライダー飛竜」が帰ってきた!!

2Dと3Dが融合した新時代のグラフィック!!
自由自在のアクロバットアクション!!
超絶的な体術と不屈の魂をもつ男「飛竜」となって、壮大な未来世界を戦い抜け!!





画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®

＜国内販売事業部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号（新宿三井ビル11階）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪: (06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

平成12年1月8日発行

namco

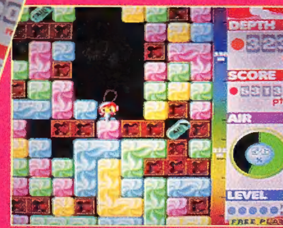
あんたもやりるか?

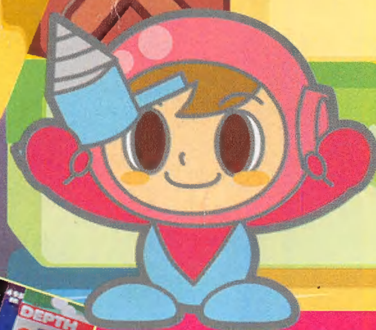
キミは何メートル掘れるかな?

掘って掘って掘りまくれ!
あとひきアクションパズル

ミスタードリラー
Mr.☆DRILLER™













「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)

©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

9784756132857

ISBN4-7561-3285-5

C9476 ¥648E

1929476006486

雑誌63600-76 Printed in Japan 凸版印刷

©1999,2000 ASCII CORP.All Rights Reserved.

雑誌注文カード

注文数

月　日

定価680円　本体648円

書名
アスキームック
ARCADIA Vol.1
アルカディア
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
雑誌63600-76

著者　アスキー

出版元　株式会社アスキー

分類　ゲーム

ISBN4-7561-3285-5 C9476 ¥648E

書店印（番線）

雑誌注文伝票

雑誌

売上伝票

株式会社アスキー
東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL(03)5351-8111（大代表）
ETM営業部
03-5433-7850（ダイヤルイン）

アスキームック

ARCADIA Vol.1

アルカディア

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

雑誌63600-76

ISBN4-7561-3285-5 C9476 ¥648E